

《生化危机4》震撼新情报公开!

游戏机实用技术

2004.3B

TV GAME SEMIMONTHLY

特别企划

彼氏彼女的故事

Gamehalo

游戏广告饕餮大餐
战国无双MV
潜龙谍影 孪蛇
罗马之影
鬼武者3

研究中心

口袋妖怪 火红·叶绿
灵武战记
星之海洋3 导演剪辑版

特快专递

狂热噗哟噗哟
忍者龙剑传DEMO版
FF X-2 国际版+最终任务

攻略透解

战国无双

全隐藏要素大公开!

007: 所有或一无所有
真·女神转生III 狂热版
银河战士 零点任务

前线狙击

新魂斗罗
寂静岭4
数码恶魔传说 天魔变
异度传说 二章 善恶的彼岸
多罗与流星
洛克人X 突击任务

Tot.99 定价:RMB 9.8
ISSN 1008-0600
06>



本期赠送 战国无双精美画册 Gamehalo精彩VCD





Our Focus 焦点

冒险巨作《生化危机4》震撼新情报公开

《生化危机4》预定11月发售，里昂转职总统千金护花使者





前作故事6年之后丧尸变村民！




举世瞩目的冒险游戏巨作《生化危机4》终于又公开了全新情报！这次的情报就要来自于CAPCOM于美国拉斯维加斯的新闻发布会，这次新闻发布会《生化危机4》以可试玩的版本进行展出。现在我们也得到了包括游戏剧情、最新画面以及发售日相关的最新情报，火速为您送上！

◆游戏的剧本以及导演由三上真司担任。这也是“《生化危机》之父”三上真司重回游戏开发第一线的首款作品。游戏预定将在11月于日美两地上市（据传日版的发售日为更加具体的11月11日），欧洲地区为稍迟些的2005年初。

◆推荐使用16：9的电视来进行游戏。当使用普通4：3的电视来进行游戏的时候，会像宽银幕电影那样屏幕上下两端出现黑条以强制达到16：9的效果。游戏显示方式支持480P（480线逐行扫描），玩家将体验到史上画面最强的《生化危机》！

◆游戏将包括主观视角与第三人称视角等多个可操作视角。暂时还不清楚是否能够随时进行切换。就公布的试玩影像来看，游戏的第三人称视角将会与系列历作稍有区别，里昂始终保持在画面的左侧，而不像是原来切换视角的做法，玩家的视野将会更加广阔。

◆游戏的基本操作方法与系列作相同，不过菜单画面有较大调整，在游戏时，子弹数以及体力值是表现在画面右下角的，玩家不用进入菜单画面就可以随时了解。这让人想到了《枪下游魂4 生化危机 英雄不死》。做出这样改变给了我们一个重要信号：《生化危机4》将会是一款相当强调战斗的游戏。

◆游戏的故事发生在《生化危机2》的6年后，也就是和现实世界同样的2004年。安布雷拉公司、丧尸等等都成为了过去，世界似乎已从病毒的危机中安然度过。此时的里昂受雇担任总统女儿的保镖，不幸的是总统的女儿被一个神秘组织绑架到了南美的一个小村落里，里昂只身前往进行营救，却在村落里遭到了村民们的攻击……故事由此展开。

◆取消了开门动画，切换区域的速度非常快。从试玩版的情况来看也没有事先做好的CG，剧情动画全部都是即时演算完成的。

◆里昂在游戏当中的主要敌人——村民虽然看起来和正常人无异，但是却极度疯狂并及嗜血，似乎根本失去了人性。但是他们却保留了人类的智力，会使用工具向里昂进攻，这其中就包括电锯、斧头及镰刀等；还会将手中的利器投向里昂。而里昂也可以用手枪将还在空中的利器破坏。越到游戏后期，村民会越聪明，比如当只有一个村民时，他可能会选择逃走，而不是无谓地进攻，如果追他的话，他可能就会把你引入埋伏。敌人对自身所受到的伤害有相应的反应，比如被射到腿就会一瘸一拐地走。

◆游戏设置了类似于《潜龙谍影2》那样的动作键，能够针对不同的情况做出不同的动作，包括：在击倒敌人之后靠近他们按下动作键就会看到里昂再对着躺在地上的敌人加上一脚；能够移动一些物品挡住门以阻击敌人的进攻。

以下是未经证实的消息

◆游戏将采用史无前例的4碟超大容量，可想而知游戏的丰富程度以及流程的长度将会达到系列之最。而游戏的定价也较一般NGC游戏高，为8800日元。

◆事实上那些村民已经感染上了某种病毒，发狂地向里昂攻击只是这种病毒的初期征兆。在游戏进行一段时间之后里昂就会遇上他非常熟悉的老朋友——真正的丧尸。

◆随着游戏的进行，玩家将慢慢发掘出安布雷拉公司衰亡的真相。

◆游戏后期，克莱尔会登场……

本刊将以最快速度对本作进行详细的追踪报道！敬请期待。


▲系列作的超人气主角里昂












游戏机实用技术 2004 3B TV GAME SEMIMONTHLY

总第99期 TV GAME 半月刊 2004年3月B



封面用图：战国无双

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

①牧场物语 矿石镇的同伴们 ②VICTOR ③SLG
④GBA ⑤牧场物语 ミネラルタウンのなかまたち ⑥2003年4月18日 日版⑦
1人⑧ ⑨电池记忆 ⑩64M ⑪4800日元
对应NGC-GBA专用通信线⑫ ⑬推荐玩家年龄：全年龄

1. 游戏译名 2. 发行公司／开发公司 3. 游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售时间 7. 发售地区 8. 游戏人数 9. 记忆要求 10. 卡带容量，此项只对应GBA游戏 11. 售价 12. 对应的额外周边／备注信息 13. 推荐玩家年龄

焦点 《生化危机4》震撼新情报公开 1
《生化危机4》预定11月发售！

游戏情报站 一切玩家关心的游戏业新闻 4
- 2004全国电子竞技运动会正式召开 — 4
- SAMMY里见治社长担任SEGA会长 4
- 台湾省召开台北国际电玩展2004 — 4
- 日本街机展AOU2004于幕张召开 — 5

排行榜 检阅游戏销售的实际成绩 9

新作发售表 近期即将发售游戏列表 10

前线狙击 最新、最快的新游戏介绍 12
- 依莉斯的工作室 永恒玛娜 — 12
- 猩红之泪 15
- 到哪里都在一起 多罗与流星 17
- 奈落破坏神 19
- 洛克人X 突击任务 — 21
- 罗马之影 24
- 大逃亡2 26
- 星之卡比 镜之大迷宫 — 28
- 新天魔界 混沌时代IV — 30
- 真·三国无双3 帝国 — 14
- 天外魔境III NAMIDA — 16
- 数码恶魔传说 天魔变 — 18
- 鱼 七水和传说之主 — 20
- 异度传说 二章 善恶的彼岸 — 22
- 寂静岭4 — 25
- 变形金刚 Armada — 27
- 圣诞惊魂夜 — 29

黄金眼 新近发售游戏的权威评价 32

特稿 最被高估的游戏 36
11个被上帝嫉妒的游戏

特企 彼氏彼女的故事 44
最强情侣的粉红季节

特快专递 新近发售游戏的概要介绍 47
- 狂热噗哟噗哟 — 47
- 忍者龙剑传 DEMO版 — 50
- 最终幻想X-2 国际版+最终任务 — 48

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

缩写	解释
ARC	ARCADE，街机
DC	DREAMCAST，世嘉公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，任天堂公司出品
GB	GAMEBOY，任天堂公司出品
GBC	GAMEBOY COLOR，任天堂公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，任天堂公司出品
GG	GAME GEAR，世嘉公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，诺基亚公司出品
N64	NINTENDO64，任天堂公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，任天堂公司出品
NGP	NEO GEO POCKET，原SNK公司出品
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR，原SNK公司出品
PC-E	PC-ENGINE，HUDSON公司及NEC公司出品
PC-FX	PC-FX，HUDSON公司及NEC公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation2，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，任天堂公司出品
SS	SEGA SATURN，世嘉公司出品
WS	WONDER SWAN，BANDAI公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR，BANDAI公司出品
Xbox	Xbox，微软公司出品
神游机	神游机，神游科技有限公司出品

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下。

缩写	解释
ACT	Action，动作游戏
A·RPG	ActionRPG，动作角色扮演游戏
AVG	Adventure Game，冒险游戏
A·AVG	ActionAVG，动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	First Person Shooting，第一人称视点射击游戏
FTG	Fighting Game，格斗游戏
MMORPG	Massive Multi-Player Online Rpg，大型多人在线角色扮演游戏
MUG	Music Game，音乐游戏
PUZ	Puzzle，益智类游戏
RAC	Racing，赛车游戏
RPG	Role Playing Game，角色扮演游戏
RTS	Real Time Strategy，即时战略游戏
SLG	Simulation Game，模拟／战略游戏
S·RPG	Simulation RPG，战略角色扮演类游戏
SPG	Sports Game，运动游戏
STG	Shooting Game，射击游戏
TAB	Table，桌面游戏

郑重声明

Gamehalo 2004.3B Main Menu

《潜龙谍影 孪蛇》

01 《潜龙谍影 孪蛇》
02 《最终幻想VII再临之子》
03 《罗马之影》
04 《索尼克英雄》REVIEW
05 《鬼武者3》OPENING CG
06 《洛克人X 突击任务》
07 游戏广告饕餮大餐
08 火热秘技
09 《18局消防员》试玩演示
10 《影之心II》+《樱大战物语 神秘的巴黎》
11 GBA频道之《银河战士 零点任务》
12 《数码恶魔传说》
13 《世界足球 胜利十一人7国际版》OPENING CG
14 《战国无双》MUSIC VIDEO 《BE THE ONE》

游戏光环 Gamehalo

- 潜龙谍影 孪蛇
- 罗马之影
- 索尼克英雄 REVIEW
- 最终幻想VII 再临之子
- 游戏广告饕餮大餐
- 18局消防员 试玩演示

Football is life

游戏立方 网罗所有和游戏有关的趣味话题 53

攻略透解
007：所有或一无所有 —— 64
战国无双 —— 67
银河战士 零点任务 —— 76
真·女神转生III 夜想曲 狂热版 —— 80

研究中心 新近发售游戏的概要介绍 83
口袋妖怪 火红·叶绿 —— 83
灵武战记 —— 84
星之海洋3 导演剪辑版 —— 88

火热秘技 最快速、最实用的秘技在此 93

神游天下 享受神游机带来的中文游戏世界 94

电子竞技场 报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力 95

游戏动漫园 游戏与动漫画的互动 96

游风艺苑 拿起画笔，描绘你自己的游戏 98

自由谈 让读者玩友在此畅所欲言 100

互动信箱 一起办好属于大家的游戏杂志 102

读编往来 读者与编辑的轻松交流 103

推荐 新魂斗罗 108
超硬派动作射击游戏揭开全新篇章！

游戏索引

GBA

口袋妖怪 火红·叶绿 —— 83
牧场物语 矿石镇的同伴们 女生版 —— 93
瓦里奥制造 —— 93
星之卡比 镜之大迷宫 —— 28
银河战士 零点任务 —— 76
游戏王 对战怪兽 专家版3EX —— 93

NGC

洛克人X 突击任务 —— 21
索尼克英雄 —— 34

PS2

007：所有或一无所有 —— 32 64
SD高达G世纪SEED —— 33
变形金刚 Armada —— 27
博德之门 暗黑联盟2 —— 93
大逃亡2 —— 26
到哪里都在一起 多罗与流星 —— 17
恶魔城 Castlevania —— 93
鬼武者3 —— 32
新天魔界 混沌时代IV —— 30
寂静岭4 —— 25
灵武战记 —— 84
罗马之影 —— 24
洛克人X 突击任务 —— 21
奈落破坏神 —— 19
狂热噗哟噗哟 —— 32 47
生化危机 逃出生天 —— 35
圣诞惊魂夜 —— 29
世界足球 胜利11人7国际版 —— 33
数码恶魔传说 天魔变 —— 18
索尼克英雄 —— 34
天外魔境III NAMIDA —— 16
我流忍者 —— 93
新魂斗罗 —— 108
猩红之泪 —— 15
星之海洋3 导演剪辑版 —— 88
依莉斯的工作室 永恒玛娜 —— 12
异度传说 二章 善恶的彼岸 —— 22
鱼 七水和传说之主 —— 20
战国无双 —— 32 67 93
终结者3 —— 93
真·女神转生III 夜想曲 狂热版 —— 80
真·三国无双3 帝国 —— 14
最终幻想X-2 国际版+最终任务 —— 33 48

Xbox

崩溃 —— 33
寂静岭4 —— 25
忍者龙剑传DEMO版 —— 50
索尼克英雄 —— 34

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
广告总监：刘方
编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn
广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
出版日期：2004年3月16日
定价：人民币9.80元
BPA INTERNATIONAL

GET ACCESS TO ALL LATEST GAME NEWS!

游戏情报站

把握最新最权威游戏资讯！

栏目主持：SOUL

特报 2004全国电子竞技运动会正式于8大城市召开



2004年2月10日，2004全国电子竞技运动会新闻发布会在北京嘉里中心酒店大宴会厅隆重举行。自此，由中华全国体育总会主办，北京华奥星空科技发展有限公司、华奥星空（北京）信息技术有限公司承办的“2004全国电子竞技运动会（2004 China E-sport Games）”正式揭开了其神秘面纱。

会上，国家体育总局局长助理、竞技体育司司长肖天宣读了国家体育总局“关于同意举办2004全国电子竞技运动会的批复”。中华全国体育总会副主席CEG组委会执行主任何慧娴发表了讲话。

2004年中国电子竞技运动会共设有北京、上海、成都、广州、沈阳、长沙、武汉、西安8个赛区，比赛项目包括对战类和休闲类两种，对战类项目包括：《反恐精英》、《FIFA足球》、《魔兽争霸3之冰封王座》和《星际争霸之母巢之战》。休闲类比赛包括7个在国内开展最为广泛的休闲类项目，分别是：围棋、中国象棋、桥牌、四国军旗、升级、拱猪、二打一（斗地主）。并设有“对战类联赛”、“业余比赛”和“电视擂台赛”三种比赛模式。

来自全国各地的电子竞技运动爱好者都可以就近到“资格选拔赛”的八大赛区的32个赛点购买报名卡后，现场登陆www.sports.cn网站上的专业平台注册，完成报名过程。也可以足不出户，通过邮购方式从各赛区合作伙伴处取得报名卡，再登陆网站完成报名。

“业余比赛”全部是线上比赛，包括所有对战类和休闲类项目。比赛将于四月底在全国电子竞技运动会网上电子竞技平台上全面启动，采用自动积分制，排名靠前的选手有机会参与电视擂台赛，与专业选手同台竞技。

2004全国电子竞技运动会是一个赛制创新的体育盛会，在比赛中将要产生第一批国家电子竞技运动员、第一个电子竞技全国比赛冠军、第一批国家电子竞技俱乐部，并将选拔出代表我国电子竞技运动最高水平的国手去参加国际大赛，这些都将成为中国电子竞技运动发展的里程碑。





▲中华全国体育总会副主席、CEG组委会执行主任何慧娴



▲国家体育总局竞技体育司司长肖天

自本次发布会之日起，2004全国电子竞技运动会“对战类联赛”的“资格选拔赛”已开始在全国范围的8个赛区全面展开。如要了解关于比赛的更多信息，可以访问官方网站http://www.esports.org.cn/、华奥星空网站www.sports.cn或拨打热线电话：95105996随时与组委会联系。

事件 台湾省召开台北国际电玩展2004



▲台北国际电玩展2004还有show girl比赛。

2月6～9日，台湾省最大的游戏展会——台北国际电玩展2004（Taipei Game Show 2004）在台北世界贸易中心举行，除了网络游戏之外，展会上的亮点自然就是索尼的PS2以及微软的Xbox了。

微软的展台设置了大量的试玩机，可供试玩的游戏超过20款以上，包括《猩红之空》、《反恐精英》、《忍者龙剑传》、《陷入魔掌》、《波斯王子：时之砂》等。而由台湾省的软件商XPEC原创制作的3D动作游戏《Daemon Vecter》的展出非常引人注目。微软2月6日当天的活动以介绍Xbox Live（Xbox在线）为主，展台随处可以听见“一、二、三，Xbox Live！”的声音。此外台北国际电玩展以每个厂家的展台内都备有一个“销售区”为特色，微软的销售区内就可以买到限定发售的“游技大福袋”，袋内装有4款游戏，但售价却只有999新台币！

索尼展台是以台湾So-Net进行展出的，除了游戏等产品之外，还展出了索尼的其他电子产品，会场上同样展出了许多游戏的试玩机，包括《武刃街》、《化解危机3》及《GT赛车4 序章版》等，与索尼的其他游戏展会相同，EyeToy仍是展出的重头。



特报 SAMMY里见治社长担任SEGA会长



2月17日，SEGA在当天召开的临时股东总会的董事会上，宣布SAMMY的里见治与铃木义汉常务担任SEGA的董事，同时，里见治还担任SEGA的会长，这是自去年底SAMMY成为SEGA的首席股东之后所引发的人事变化。SEGA今后将会在街机方面加强与SAMMY的合作。

自消息公布之后，据悉，SEGA社内的开发阵营中传来对SAMMY的影响感到不安的声音。看来不仅仅是游戏玩家，连SEGA内部也对SEGA未来的走向感到不安。昔日的业界巨鳄SEGA今后将何去何从？是从此走向光明，还是从此暗淡下去？让我们拭目以待。

特报 好莱坞3位英才助阵《明日潘多拉》

▲Michael Ironside

UBISOFT（育碧）于2月10日公布，已经邀请到3位好莱坞英才参与制作UBISOFT今年的大作《汤姆·克兰西的分裂细胞：明日潘多拉》（Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow）。

3位英才包括2位演员及1位音乐制作人。著名演员Michael Ironside将为游戏中的主角山姆·费歇尔（Sam Fisher）配音，之前Ironside也曾于2002年为第一作《分裂细胞》配音，同样是配主角费歇尔；好莱坞著名演员Dennis Haysbert将在游戏中为费歇尔的长官Irving Lambert配音，Haysbert是目前美国超热门的电视剧集《24》的主角之一。而UBISOFT这次请到的音乐制作人为Lalo Schifrin，Schifrin之前曾为超级动作电影《不可能完成的任务》等片编写过主题曲。


▲Dennis Haysbert

现年49岁的Dennis Haysbert是军事小说家Tom Clancy的拥护者，他指出"Tom Clancy作品中极具真实感并扣人心弦的故事在《明日潘多拉》中得以完好的体现。《明日潘多拉》中的故事充满了阴谋论，描绘了一个国际间谍的黑暗世界。游戏的视觉效果很棒，光影的使用让它看起来就像是一部电影，我已经等不及要和我的儿子一起来玩这款游戏了。"目前本作Xbox版的美国发售日定于3月23日，NGC版发售日定于5月11日，PS2版最晚，为7月15日，看来家中只有PS2主机的玩家要想玩到该作要多等近4个月。

软件 SEGA《VF4最终调整版》公开



在刚刚结束的AOU2004展上，SEGA公开了他们的招牌3D格斗游戏最新作《VR战士4 最终调整版》（Virtual Fighter 4 Final Tuned）。如果本作也是在夏天推出的话，那么这与《VF4进化版》正好相隔2年。根据目前公开的情报，新作将有以下特色：

◆全体角色追加新技，让游戏具有新的对战平衡性。

◆应玩家的强烈要求，增加大量道具，让角色造型的编辑更加多样化、更富有乐趣。

◆在"挑战模式"中，只要玩过一定回合数之后，系统就会根据任务的难度及所完成的任务数给予一定的报酬。电脑对手将搭载新的A.I，让单人游戏具有更高的可玩性。



◆追加新的评价系统"通名系统"，这将比原来的"段位系统"更为有趣。"通名系统"通过总结玩家的所有游戏内容来给出评价。

此外，本作将可以完全承续玩家之前在《VF4进化版》上的战绩及所收集到的道具。SEGA暂时还没有公布是否会追加新角色和新地场，预计夏季推出街机版，家用版的移植计划还未公布。请留意本刊近期对该作的详细报道。

事件 日本街机展AOU2004于日本幕张召开

2月20～21日，日本娱乐设施营业者协会联合会（AOU）所举行的"AOU2004街机展"于日本幕张举行。日本国内外共有40家厂商参加了展出。大型筐体仍是展会中的大头，而集成卡片要素及网络要素也成为街机的新趋势。


▲SEGA-AM2的《Quest of D》结合了多种要素。

SEGA是这次AOU2004展中展台规模最大的厂商，展出的街机也很多，视频游戏、奖品机、代币机等等都有。其中以问答电视节目为主题的问答类游戏《THE QUIZ SHOW》以其独特的筐体备受瞩目，这也是SEGA展台主力展出的游戏。其他展出作品包括：结合了动作、卡片以及在线RPG等多种要素的力作《Quest of D》；以影像公开的形式展出了《VR战士4 最终调整版》。


▲SEGA的《Ollie King》是一款滑板对战游戏。


▲《THE QUIZ SHOW》的机台设计。



▲KONAMI的展台。

KONAMI展出了以摔角为题材的对战游戏《WRESTLE ARENA BATTLE CLIMAXX!》（摔角竞技场 战斗高潮！），游戏同样结合了卡片要素及网络要素，同时该作也是KONAMI这次展出的主要游戏，此外以网络对战作为特色的《麻雀格斗俱乐部3》也进行了展出。KONAMI的几大音乐游戏系列都展出了新作，包括《beatmania II DX 10thSTYLE》、《pop'n music 11》、《drumMania 10thMIX》、《GUITAR FREAKS 11thMIX》。

SAMMY方面这次同样展出他们极力推行的最新基板ATOMISWAVE。这次展会最令人意料不到的就是SNK PLAYMORE宣布加入ATOMISWAVE，SNK PLAYMORE将于今年起正式放弃经营了13年的MVS（NEO GEO）基板转向ATOMISWAVE基板，并一口气公布了3款ATOMISWAVE作品，包括"《格斗之王》系列"的最新正统续作《格斗之王2004》（KOF 2004）、《侍魂 AW（暂名）》及《合金弹头6》！


▲SAMMY的渡边洋一以及SNK PLAYMORE的平田一也。

SAMMY的渡边洋一表示："有了SNK的帮助，我们就有了在亚洲以及南美洲进行发展的坚固基础，另外在日本国内我们则会通过网络机能来吸引玩家。"SNK PLAYMORE的平田一也在展会上发表讲话，首先是对于《KOF 2004》："其实原来我们对"《KOF》系列"的很多想法都被NEO GEO的机能所限制，但如果是ATOMISWAVE基板的话就OK了。在ATOMISWAVE基板上开发的《KOF》新作会在画面及音乐方面获得大的提高是当然的，我们尝试着在游戏性方面也进行提高。此外，角色的个性也将在新平台中更有发挥的余地，《KOF2004》还会加入全新角色的。"平田一也还对《合金弹头6》作了介绍："制作了5作，已经有创意用完了的感觉了，但ATOMISWAVE可以对应网络机能，因此我们将充分利用这一机能，并且把《合金弹头6》制作为一款系列作集大成的作品。"对于《侍魂 AW》，平田一也表示："我们想，如果把系列作之前所用到的东西全部都用到最新作里，这样岂不是很有趣吗？此外角色方面我们会做出非常大胆的改变。"平田一也最后表示，SNK PLAYMORE除了这次公布的3部作品以及上次AM SHOW公布的《格斗之王NEOWAVE》之外，还在考虑开发其他新的作品。

NAMCO展出了赛车游戏《湾岸MIDNIGHT MAXI BOOST》，这是2002年的《湾岸MIDNIGHT》的续编。《龙华麻雀》是最多可以8台机体相连的麻将游戏。《IDOL MASTER》是一款模拟制作偶像的游戏，玩家可以根据自己的喜好把游戏中的角色打造成一个独特的偶像。


▲NAMCO的吉祥物吃豆人。

新闻评论 道·道·道

文：特约撰稿人 DARKBABY



■任天堂新任社长岩田聪

2004年对于任天堂来说会是相当坎坷艰巨的一年，在这一年中PS2和Xbox都蓄积了有史以来最豪华的软件阵容力图更上一层楼，而NGC的软件发售表中看得上眼的第三方作品依旧是那几个老面孔。更令人心惊胆战的是曾经被视为后花园的掌机帝国年末也即将被彻底打破寂静，索尼的PSP势将对任天堂独占的携带主机市场造成前所未有的强烈冲击。家用主机领域左支右绌、携带主机市场强敌环伺，外界眼中的任天堂不辄用日暮途穷可以形容，所罗门证券等投资机构于年末年始纷纷调降了对任天堂的投资信用级别，这也是京都老铺纵横TV游戏产业二十多年来首次遭遇到如此大规模的信用危机。

1月29日，任天堂发表了2003财年第3季度的业绩报表并降低了对2003年整个财年的业绩预期值，预期的销售额由5500亿日元调整为5100亿日元、税前利润由950亿日元修正为850亿日元、纯利润则从600亿日元下调为540亿日元。从表面上看任天堂的经营业绩似乎依然可圈可点，但这却是该社参入TV游戏产业以来首次在一个财务年度中连续两次对业绩预期值进行下方修正，比起1984～1992年连续九年间上调财务预测并创造东京证交所投资神话的当年宛如隔世一般。

进退维谷中困兽，其出路究竟在何方？

一、拒绝再玩

新年伊始，一直以来都深藏不露的任天堂忽然动作频繁，包括前社长山内溥在内的各路巨头接踵登场发表见解，其主要目的是在新的财务年度到来之前提供投资者明确的远景计划以期进一步稳定股价，同时也抢在对手出招之前为2004年E3展等一系列大规模宣传活动预先造势。经过相当长一段时间的内部整合调整后，任天堂似乎已经彻底摆脱了先前被竞争者牵着鼻子走的迷走窘状，完全回复了过去贯彻独自发展路线的从容自信，这确实令许多消费者和从业者对之开始重新关注。

1月21日，任天堂终于公布了秘密开发多时的“异质新商品”——NINTENDO DS（以下简称NDS），随后2月10日的《日本经济新闻》朝刊又在醒目位置刊登了任天堂准备停止开发后续家用主机并仍将以既存的NGC和索尼等竞争对手的未来主机周旋到底的相关报道，虽然任天堂立即对此进行了全盘否认，指出该报道纯系记者在采访岩田聪社长时误读其措辞的原意，任天堂确实准备在年内推出让所有人都能够感兴趣的NGC周边机器，但后续主机的开发计划并没有任何改变。为了平息一片哗然的舆论媒体，NOA（美国任天堂）的发言人出面明确表示NGC和GBA的后续主机都在加紧开发中，并将于2005年内正式发表。然而综合日美两地任天堂高层人士的相关言论后可以确信：NGC后续主机将是一款与PS3、Xbox2在设计理念上迥异的崭新硬件，甚至可能不再是一款传统意义上的家用主机，任天堂希望该主机和NDS一样能够提供给消费者全新的游戏方式。近期有业内人士透露任天堂并不准备在多边形数量或者视觉特效方面与索尼等做无益之争，正在暗中全力研究立体透视技术准备另辟一条蹊径。

西方著名经济学者保罗·麦特卡恩曾经一针见血地指出：“适时的进入和退出，是衡量企业经营者运作能力的最佳杠杆。”

《日本经济新闻》的专题报道虽然颇多错谬臆测，但对任天堂企业现状的剖析却非常中肯，文中指出任天堂虽然拥有丰富的软件资源和良好的企业口碑，但依然很难与持有海量流动现金的微软和已经具备自行研发和制造高精密图形处理芯片能力的索尼直接抗衡，如果长期陷身于恶性竞争的泥沼中无法自拔，企业经营迟早将难以为继。任天堂整体未来战略完全可以用“异质”这两个字来概括，从表面上分析该社确实致力于挑战游戏的全新乐趣，而从深层着眼却可以判明任天堂急于开辟出一条蹊径与索尼和微软等辈从此分道扬镳，未来任天堂的家用主机将与其他厂商的产品大相径庭。换言之未来传统意义上家用主机的角逐将可能只剩下索尼和微软两巨头直接对垒，任天堂则通过独自的途径避免与对手无谓的消耗战，因此《日本经济新闻》指称任天堂将不再开发后续家用主机的说法也并非完全空穴来风。任天堂的经营重心转换并非绝无先例，早在上世纪80年代初就曾经有过一次足以载入企业经营史册的成功记录，当时该社凭借着《大金刚》和《马里奥兄弟》等作品在街机产业风生水起，但社长山内溥清醒意识到自身实力无法与当时业界中鼎足之势的两强——南梦宫与世嘉相匹敌，在大有斩获后就及时抽身转而开辟全新的家用游戏领域，从而一举奠定了十数年的巩固霸业。如果当年任天堂拘泥于一时的利益没有及时进行战略转换，就绝对不会有如今这个世界知名品牌前五十位、总资产近百亿美元的超大型企业。



■如果NDS也能有一款类似《口袋妖怪》那样的殺手级游戏，那么NDS的成功会容易得多。

任天堂2003财年第3季的财务报告中详细发表了该社目前的财政状况，任天堂目前包括土地房屋在内所有资产合计为1.0554兆日元，除去债务总资产为8925亿日元，目前任天堂手持有现金7118.28亿日元。虽然任天堂依然保有着日本所有上市企业中居前五位的海量现金储备，但在去年一年中由于美元汇率变化、价格战和新产品研发费等一系列支出导致其现金存量足足减少了千亿日元以上，如果任天堂无法做到收支平衡，其苦心聚敛的财富将在短短数年间化为乌有。任天堂的经营利润于2000年达到最高峰后，近三年来一直呈现出急剧滑落之势，NGC项目目前依然赤字经营中，而索尼PSP发售后必然将对最大的收益源携带主机项目造成巨大冲

击，开辟新的收益源和转换经营重心将是任天堂未来必须解决的课题。

二、有谁共鸣

NDS确实为一款异质的新型携带主机，采用了两个3英寸TFT彩色液晶背光屏幕，而主副处理器分别为ARM9和ARM7（前者为PSP预定采用的CPU，后者与GBA为同型号CPU）。任天堂在发表NDS时曾经阐述了该主机游戏的大致构想：如果是一个足球类游戏的话主屏幕将用来显示大球场的整体画面，而副屏幕则展现球员运球突破时的细节场景，上下排列位置的双屏幕将可以提供过去所有携带游戏未曾提供的新鲜乐趣。另外根据日本相关从业人士的透露，NDS已基本确定将采用夏普公司最新开发的高解析度可触摸式彩色屏幕，该液晶屏幕还将可能搭载夏普最新研发的3D图像液晶显示技术，任天堂也正在加紧开发对应该功能的专用游戏软件。至于NGC主机，任天堂亦将继续发展其联动战略，近未来推出的新型网络适配器和手柄不但将赋予玩家更高品质的游戏乐趣，与包括NDS在内其他本厂游戏主机的连携互动也会进一步强化（笔者注：3D图像液晶显示技术为夏普去年研发成功的高端技术，NDS如果采用该技术将导致制造成本极大提高，个人认为应用可能性并不高）。

任天堂的未来发展计划从表面看似乎完美无瑕，但实际上却还存在着许多需要解决的难题，虽然任天堂力图创新突破，但其宏伟计划必须获得广大游戏开发厂商和消费者的共鸣，否则终究还将因独力难支而归于失败。一款全新主机对于开发厂商而言其魅力主要在于拔群的硬件性能、简易的开发环境和良好的市场前景，对于消费者来说主机的最大魅力点还是充满乐趣的游戏产品。有人曾经指出任天堂当年的异端产品VR BOY的惨败很大原因在于厂商没有能够及时开发出真正体现硬件魅力的优秀游戏，笔者对此表示完全赞同。任天堂虽然反复强调了NDS与GBA等传统携带主机的区别，但至今为止广大消费者和软件开发商还无从获知该主机"异质"之所在，任天堂软件开发团队目前最艰巨的挑战就是制作出完全"异质"的全新游戏以获得所有人的共鸣，否则难免重蹈昔日之覆辙。《FAMI通》近期进行了软件厂商针对任天堂NDS的抽样调查，80%以上的游戏开发者都对该主机将提供全新娱乐方式表示了期待和支持，但明确已经表明将积极参入开发阵容的不过10%，更多的人还处于观望状态，这和目前各大厂商争相参入PSP的情景还是有一定的距离。NDS作为一款崭新概念的携带主机，相比GBA和PSP有着无法回避的缺陷，GBA素来被软件厂商视为翻炒冷饭的乐土，PSP则一直暗示能够简易移植PS乃至PS2的游戏，为NDS开发游戏就意味着将投入更大的人力和物力，这显然并非日益功利化的软件厂商们所乐见的。任天堂必须在技术协助和利益分享等两方面做出更大的努力，才能够获得所期待的支持。对于玩家们来说，选择游戏主机除了软硬件品质以外，价格也是必须重视的要点，相信任天堂应该能够交出令人满意的答卷。

许多人把NDS视为GBA1.5，包括美国IGN在内的世界许多权威媒体也都预言NDS将兼容现行的GB系列游戏，除了由副CPU ARM7所引起的联想以外，市场的状况更是不得不考量的问题。和NDS同样定于2004年末推出的索尼PSP早在去年初就开始了大规模宣传造势活动，已经在消费者心目中留下了相当深刻的印象，该主机软件开发工具的发放工作也于去年秋全面展开，相比之下NDS目前的消费者认知度还比较低，至今仅有数家与任天堂关系密切的大型厂商获得了开发工具包。无论天时地利还是人和，NDS都处在相对弱势，如果无法在主机发售之初就拥有大量高品质游戏，非常可能被PSP全面压制而无力反击。选择兼容GB系列游戏无疑提供了确保NDS初期成功的卖点，但如果任天堂不能善加引导的话软件开发商将完全可能把NDS看作GBA的改良主机，最终所谓第三经营支柱的构想化为泡影，兼容无疑是一柄利钝互见的双刃利剑。

日前，《日本经济新闻》对任天堂进行了连续数期的专题报道，前社长山内溥在接受采访时表示未来两年将是任天堂会社经营最重要的时期，而NDS的成败更是命运攸关，成则天国败则地狱。

三、奔向未来的日子

"NDS是我为任天堂所尽的最后一份努力，从此以后我对会社经营将不再发表任何意见……"

NDS主机的开发计划是两年半以前由时任社长的山内溥所亲自提案，老于经营之道的山内氏充分意识到微软参入竞争行列后局势的微妙变化，因此未雨绸缪实施了全新的商品开发计划。山内溥终于亲自宣告彻底告别奋战多年的舞台，他留给后任最宝贵财富并不仅仅是任天堂目前偌大的人力财力，弥足珍贵的还是为未来企业的经营指明了一条正确的发展道路，特立独行和不断创新突破才是保证任天堂这家百年老铺继续生存的途径。

古语有云：霸者开疆、贤者治世。

作为山内溥所指定的接班人，岩田聪肩负相当沉重的使命，其真实才能将在未来数年间的险恶市场角逐中得到充分体现。从《日本经济新闻》的专题报道可以看到岩田聪继任任天堂社长后许多明显的变化，任天堂在广告宣传上不再和过去那样仅仅利用马里奥等著名品牌形象大做文章，积极举办周末体验会和通过网络渠道了解消费者的反馈信息。许多第三方软件开发商都强烈感受到岩田聪继任后任天堂行事态度的巨大转变，某开发据点设置在京都的大型企业高层表示："任天堂现在已经懂得了倾听我们的意见并及时加以改进，这在过去几乎是不可想象的……"岩田聪又反复告诫下属们必须完全放弃类似任天堂是世界最强大游戏厂商之类不切实际的观念，以更加积极务实的态度去面对现实。岩田聪继任后的任天堂目前被提到最多的话题就是"合作"，该社以前所未有的低姿态与业界展开各类资源的积极合作，与世嘉、南梦宫等许多过去曾经交恶的第三方软件厂商恢复了交往，著名的制作人宫本茂也利用其在业界的广泛影响力联络一大批有实力的业界精英参与任天堂提倡的发展计划，目前确定小岛秀夫、三上真司分别与宫本茂合作的大型软件开发计划即将正式披露。拥有丰富人力物力资源的任天堂积极参与业界的发展，必将为游戏产业注入新的生机活力。

"无法洞察现今消费者心理并制作出畅销游戏让我们产生强烈的危惧感！"——任天堂第一开发部部长阪本贺勇。

"我们必须回归到FC时代那种质朴无华的创造精神……"——任天堂软件开发骨干安部吾朗。

任天堂正逐步走出失落宝座后的彷徨和闭塞，在年轻领导人的带领下快步奔向未来，任天堂需要"异质的新商品"，而游戏产业同样需要"异质的新任天堂"。

传闻与检证：

2004年2月12日，日本电报电话株式会社（NTT）正式公布该社已经成功研制成功利用合成树脂作为媒体的大容量记忆薄膜Info－MICA（Information-Multilayered Imprinted card），约邮票大小的100层涂膜的Info-MICA可以达到1GB超大容量，同时还研发完成了手持式小型数据读取设备，NTT计划明年中将该成品投入大规模制造，主要用途为电子图书等。

Info-MICA与以往的半导体记忆体比较具有以下优点：

1.超高的记忆密度
2.数据读取设备小型化和低耗电
3.低成本并能够大规模制造
4.防伪技术
5.媒体再利用可能

（笔者特注：Info-MICA的制造成本约100-200日元，而目前GBA的32Mb卡带制造费为800日元。）

从所公布的信息足够判断出Info-MICA无疑是目前为止最适合于未来携带游戏主机的记忆媒体，这对于积极着手开发次世代携带主机的任天堂无疑是一大福音，一直以来任天堂以主机体型过大、无法保证良好防震性等理由拒绝采用CD-ROM类光盘媒体，Info-MICA的出现使得困扰多年的各种技术难题得到彻底解决。NTT发表会所播放的影像资料中耐人寻味地出现了一幕儿童手持GBA SP游乐的场景，这也充分证明了前段时间任天堂与NTT秘密交涉的传闻并非空穴来风。



短信息

■SNK PLAYMORE去年的街机格斗作品《侍魂零》将于5月20日移植到PS2。另外今年春SNK PLAYMORE还将在街机上发售《侍魂零》的新版《侍魂零SPECIAL》。



■诺基亚与维万迪（Vivendi Universal Games）宣布将于2004年第二季度在N-Gage上推出《古惑狼 火爆赛车》，该作将对应N-Gage的蓝牙功能来实现无线4人对战。

■由业界天才小岛秀夫制作的《我们的太阳》将于今年夏天推出续作，本作中阳光感应器将发挥更大的作用，而主角"强哥"的服装及容貌也将与前作有很大的区别。

■CAPCOM的"《洛克人ZERO》系列"将于4月23日推出最新作《洛克人ZERO 3》，售价4800日元。本作将在前作的基础上进行大幅的强化，可以对所得到的头部、身体及腿部三处的芯片进行任意配置。



■SCEA的第三人称动作大作《虹吸战士 最后关头》（Syphon Filter：The Omega Strain）已经正式延期到2004年5月4日。另外SCEA也公布，下一部"《虹吸战士》系列"新作已经在策划之中。

■美国ATARI于2月10日宣布将与BANDAI合作，在PS2上推出一款名为《圣斗士星矢（暂名）》的游戏。目前《圣斗士星矢》的最新动画电影《圣斗士星矢 天界篇 序奏 overture》已于2月14日在日本公映，预计《圣斗士星矢》游戏将与这部新电影有一定的关联。



■日前，全球第一大游戏软件商EA宣布已从美国Fonix公司取得授权，将在EA今后的游戏中采用Fonix开发的声音识别技术，目前具体将应用到什么游戏中去还未公开。

■SQUARE ENIX USA于2月19日宣布，将于2004年的E3展期间的5月10日举行一场名为"Dear Friends：Music from Final Fantasy"的"《最终幻想》系列"交响音乐会，这是植松伸夫首次在日本国外举行音乐会。这出音乐会也会在日本国内6个城市举行，时间是3月12日～4月16日。



■HUDSON于2月19日公布，将于当日起通过PlayStation BB（PS2的网络连接）的HUDSON频道免费提供HUDSON名作《迷宫组曲》的下载。FC游戏《迷宫组曲》由HUDSON于1986年11月发售，游戏以其丰富的要素、超高的素质深受好评，尤其是其动听的音乐，至今听起来仍让人觉得异常悦耳，该作当年销量为90万套。提供下载的《迷宫组曲》是由FC原版移植的。



■《索尼克ADVANCE 3》目前已经确定将于5月23日在美国上市，THQ发行，SEGA开发，但日本方面还未正式公布该作。本作将引入新的玩法，游戏开始后玩家可以从5位角色中选取其中的1位作为主角，之后玩家还可以从剩下的角色中再选择1位作为同伴。两个角色配合的方式类似于之前家用机平台的《索尼克英雄》。



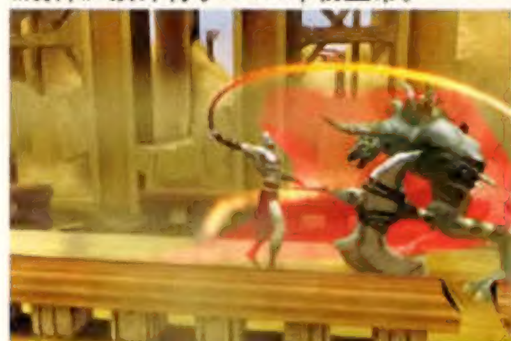
■SQUARE ENIX将从今年4月起与美国的企业合作，强化新的业务开发体制。SQUARE ENIX USA目前销售的游戏均为日本总部开发的游戏，未来他们将会强化在美国的游戏开发实力。

■NAMCO宣布将于5月27日在PS2上发售一款新的足球游戏，目前详细情况未明。

■来自美国的消息，微软将于4月起再次降低Xbox的价格，即由179美元降到150美元。而目前同样是179美元售价的PS2届时很可能跟进微软的降价举措。

■来自日本方面的消息，SCE的惊悚游戏《死魂曲》（SIREN）将于2004年内在中国大陆上市，该作美国方面将于2004年4月上市。

■SCEA于2月19日召开的新闻发布会上宣布，曾经以火爆的车战游戏"《Twisted Metal》系列"闻名的Santa Monica开发组将开发一款全新的动作冒险游戏——《战神》（God of War），游戏的动作部分融入了很多格斗游戏的要素，同时游戏将具有很多解谜要素。另外游戏中的过场动画总长超过1个小时，游戏还具有多重结局。《战神》预计将于2005年初上市。



■TECMO宣布将与美国周边商一起发售《忍者龙剑传》的专用手柄，该手柄基本上是以往Xbox大号手柄的造型，表面上有《忍者龙剑传》的图案。

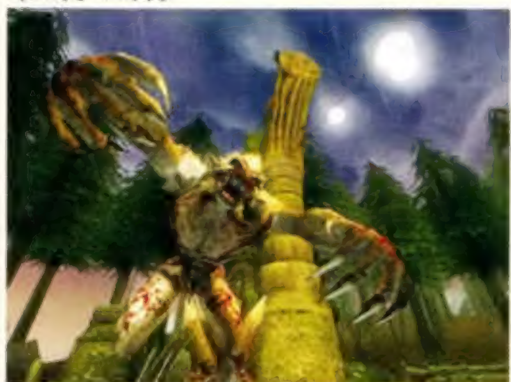


■SNK PLAYMORE之前曾公布过的PS2《格斗之王3D》目前又透露该作将于9月14日发售。

■SCEK于2月20日在韩国举行了一场纪念活动，庆祝PS2在韩国发售2周年。

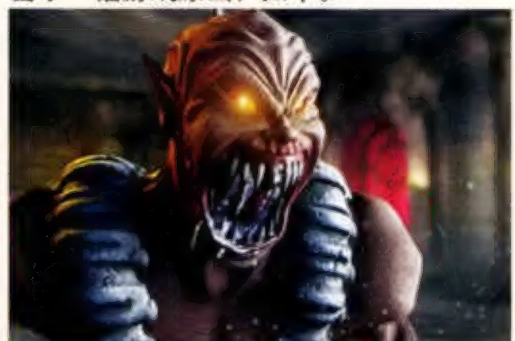
■美国Radica Games公司与SEGA定下协议，未来Radica Games将销售SEGA MD游戏主机与游戏的一体化机，该产品名称定为"ARCADE LEGEND SEGA GENESIS"，将该主机直接与电视相连就可以游戏，一台主机内藏7款MD游戏。目前已知会有初代《刺猬索尼克》，其他游戏未明，美国方面预定于2004年秋以29.99美元的价格发售。

■微软将于Xbox上开发的RPG大作《寓言》（FABLE）目前宣布邀请到了著名的音乐制作人Danny Elfman为其编写主题曲，Danny Elfman曾为电影《蝙蝠侠》、《蜘蛛侠》等电影作过配乐。《寓言》游戏中的所用到的交响乐将全部采用杜比5.1声道的格式进行录制。《寓言》是2004年最受瞩目的美式RPG之一，由Peter Molyneux的狮头开发组协作开发，目前的该作发售日定于2004年6月15日。



■由Guerrilla Games开发的"《光环》杀手"，PS2的独占FPS大作《杀戮地带》（Killzone）近日正式宣布将于美国发售，发售日定于2004年第四季度。本作除了单人模式之外，还对应多人网络模式，最多支持12人同时游戏，并对应USB接口的耳机、话筒套装，支持语音通讯。

■据传闻"《致命格斗》系列"（Mortal Kombat，原译名"真人快打"）的最新作《致命格斗VI》正在开发中，并从内部泄漏出了一幅游戏原画，如下。



■中国大陆版PS2的第三款软件已经确定为《XIGO最后的骰子》，发售时间已经确定为2月28日，建议零售价仍与前两款软件一样为人民币168元。

■2月20日，印度工商会议联盟（FICCI）宣布将开始支援印度的大型游戏发行商，这是续中国、新加坡、韩国等国政府积极推进游戏开发事业之后，印度方面的相应举动。

■美国SNK NEOGEO日前公布，将于5月在美国发售超经典动作射击游戏《合金弹头3》的Xbox版，该版本具多众多原创要素，游戏中将加入10种以上驾乘工具，甚至还加入了全新的关卡！



■索尼未来的新主机PS3将采用Rambus公司全新开发的XDR内存，XDR内存主要特点是其具有的DRSL、ODR和FlexPhase技术，以及其所具有的极高的带宽。

■一组PSP的传闻（以下信息均为传闻，并未得到官方确认）：◎PSP的发售日将定于12月3日（这也是1994年PS的发售日，月与日组成"123"）。◎会有PSP及PS2版游戏同时发售的游戏，两个版本之间的记录可以通用，比如PS2上进行了一半的游戏，可以利用PSP接续记录后继续玩。◎索尼当时公布的几个PSP的机能最终可能取消以降低成本，例如WiFi（无线局域网）功能及MP3播放功能。◎目前PSP的原型机已经制作出来了，但电力消耗比较大，连续使用时间一直无法超过10个小时。

■从今年起，所有美国出版的电子游戏将会在开头放上美国联邦调查局（FBI）关于版权的警告画面，这一警告画面与之前在美国的音像制品上的相同，侵权及非法复制将造成最高5年的监禁及最高25万美元的罚款。

■澳大利亚任天堂宣布将推出一款限定版的GBA SP，名为"Rip Curl GBA SP"。



UCG排行榜 RANKING

栏目主持 沙罗



时值2月，一个财政年即将结束。各个游戏厂商纷纷亮出了各自的软件法宝，誓要在这最后的最后的日子里分得一杯羹——即使杀得你死我活也在所不惜——已经有个别厂商在激烈的撕杀中打了退堂鼓，将游戏延期……不过即使如此，玩家们也可以在2、3月间迎来近年来难得一见的大作狂潮。首先到来的，是先锋《战国无双》，这款游戏在首发当日便以50万左右的销量高居销售榜首位，即使将一同上榜的其他游戏的全部当日销量加起来，也不能撼动其坚固的宝座，令人感叹"无双"的魅力之大。

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2004年2月2日～2月8日

1位 PS2 龙珠 Z2

BANDAI■FTG■2004年2月5日■32万3600套■累计32万3600套



本作的日版比欧版晚了数月发售，不过魅力丝毫不减。除了语言方面外基本上没有任何变化，但玩过的人依然是赞不绝口。无论是画面的用色、多路线的剧本设定还是那众多角色的加入，都为游戏注入了新的活力。不过游戏的读盘速度似乎是个大问题……

2位 GBA 口袋妖怪 火红

NINTENDO■RPG■2004年1月29日■14万8000套■累计66万5900套



毕竟《口袋妖怪》的系列作品都是属于长卖而非火爆的类型，很快便被其他游戏夺去了销量榜的首位。不过话说回来，本作和《叶绿》都是复刻版，却依然能够卖到如此高的销量。除了游戏的高素质外，可能任天堂品牌效应也是一大原因吧。

3位 GBA 口袋妖怪 叶绿

NINTENDO■RPG■2004年1月29日■12万2900套■累计61万8100套



与《口袋妖怪 火红》一同发售的另一个版本。印象中好像第二种版本的销量向来都比第一种版本要多出一些——不过这次的情况却恰恰相反。这次的作品与以往几作最大的不同，在于同捆了通信对战线，这下就更加方便玩家之间的对战了。

名次	游戏	资料
4	狂热嘤哟嘤哟 NEW!	SEGA■PS2■PUZ■2004年2月4日■9万200套■累计9万200套
5	第一神拳2 胜利之路	ESP■PS2■SPG■2004年1月29日■3万2600套■累计14万8900套
6	风云新撰组	元气■PS2■ACT■2004年1月22日■3万900套■累计19万9500套
7	游戏王 对战怪兽专家版3 NEW!	KONAMI■GBA■ETC■2004年2月5日■2万6700套■累计2万6700套
8	GT赛车4 序章版	SCE■PS2■RAC■2003年12月2日■1万2800套■累计76万6600套
9	星之海洋3 导演剪辑版	SQUARE ENIX■PS2■RPG■2004年1月22日■1万2000套■累计11万4600套
10	真·女神转生III 夜曲 狂热版	ATLUS■PS2■RPG■2004年1月29日■1万500套■累计4万7900套

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2004年2月9日～2月15日

1位 PS2 战国无双

KOEI■ACT■2004年2月11日■63万9100套■累计63万9100套



现在"无双"作品已经成为了光荣公司最大的摇钱树。不仅在游戏发售当日销量位居榜首，消化率更是达到了95%。本作在关卡中的游戏方式下足了一番功夫。首次出现的任务达成的设定，更是许多玩家的时间杀手。看来本作的热潮至少会持续到3月的"无双"新作发售了。

2位 GBA 口袋妖怪 火红

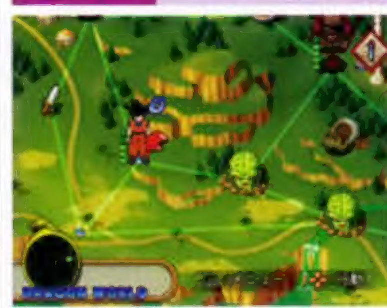
NINTENDO■RPG■2004年1月29日■9万9800套■累计76万5700套



《叶绿》已经跌到了排行榜的前3名外，只剩下了《火红》继续热卖，不知道以后的几周里《叶绿》会不会反超过来。眼看着2、3月的大作越来越多，不知道《口袋妖怪》还能在三甲之列呆上多久呢？不妨让我们拭目以待吧！

3位 PS2 龙珠 Z2

BANDAI■FTG■2004年2月5日■8万4600套■累计40万8200套



包含了魔人布欧等新角色，甚至被许多人称为《龙珠》的系列作品中最强的本作，无论在日本在欧美，都受到了大家的欢迎和一致的好评。只可惜，在春季的大作狂潮的冲击下，包括本作在内，已经有许多游戏的销量被迅速地压了下去。

名次	游戏	资料
4	口袋妖怪 叶绿	NINTENDO■GBA■RPG■2004年1月29日■7万7400套■累计69万5600套
5	FC迷你版 超级马里奥兄弟 NEW!	NINTENDO■GBA■ACT■2004年2月14日■6万5100套■累计65万100套
6	FC迷你版 塞尔达传说 NEW!	NINTENDO■GBA■A·RPG■2004年2月14日■4万7000套■累计4万7000套
7	FC迷你版 大金刚 NEW!	NINTENDO■GBA■ACT■2004年2月14日■3万8100套■累计3万8100套
8	007：所有或一无所有 NEW!	EA■PS2■ACT■2004年2月11日■3万5500套■累计3万5500套
9	狂热嘤哟嘤哟	SEGA■PS2■PUZ■2004年2月4日■3万4000套■累计12万4300套
10	EyeToy：Play NEW!	SCE■PS2■ETC■2004年2月11日■3万1200套■累计3万1200套

新作发售表 NEW SOFTWARE SCHEDULE

鬼武者3 | CAPCOM | ACT

PS2

鬼武者3	2004年2月26日	日版
1人	记忆要求未定	6980日元
对应刀形控制器		对应玩家年龄: 15岁以上



要说在2月里最让人期待的动作游戏是什么？估计大多数人都会不约而同地回答是《鬼武者3》。这款由CAPCOM打造的ACT巨作在欧美和亚洲都取得了相当好的口碑。新作为了更好地吸引两个地域的玩家，CAPCOM还特意邀请了亚洲著名红星“金城武”和欧美影星“让雷诺”作为游戏中的两名主人公的原型。当然，对于类似《鬼武者》这类型的动作游戏来说，“爽快”是必须存在的要素，而本作的动作要素基于前作后又有不少新的突破。2人在交叉时空的故事、激动人心的音乐、大量的精美CG动画，现在你还有不玩《鬼武者3》的理由吗？



铳墓 O.D. | SEGA/RED | ACT

PS2

ガングレイヴ　オーディー	2004年3月4日	日版
1人	记忆要求未定	6980日元
-		推荐玩家年龄: 15岁以上



RED公司在2002年7月18日曾经推出过一款名为《铳墓》的ACT游戏。火爆的战斗场面、主人公耍酷的开枪动作和角色设计3巨头（藤岛康介、内藤泰弘和久保亨）的参与，让这款游戏轰动一时。在相隔两年后，新作《铳墓 O.D.》再次登场。由原来的1名主人公增加到3名，而且每名主人公都使用各自的武器——手枪、刀剑、电吉它，让游戏的耐玩度大幅度增加。上一作因为某些操作的不便和略显生硬的系统而让不少玩家失望，不知道加入了大量新要素后的本作能不能给玩家们新的惊喜呢？



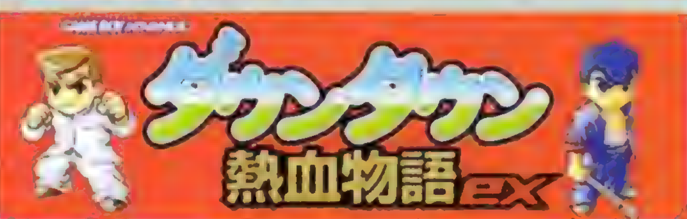


PlayStation2

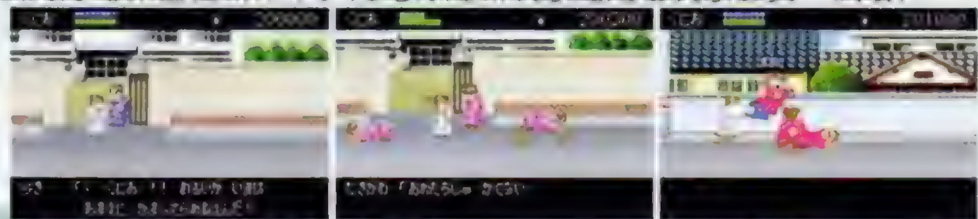
月份	发售日	中文名	原名	类型	厂商	价格
2月	2月26日	SNOW	SNOW	AVG	NEC Interchannel	7200日元
	2月26日	街道战斗2：连锁反应	街道バトル2 CHAIN REACTION	RAC	元气	6800日元
	2月26日	鬼武者3	鬼武者3	ACT	CAPCOM	6980日元
	2月26日	18局消防员	FIREFIGHTER F.D.18	ACT	KONAMI	6980日元
	2月26日	莱姆色战奇谭☆纯	らいむいろ战奇谭☆纯	恋爱SLG	角川书店	6800日元
	2月26日	莱姆色战奇谭☆纯 DX包	らいむいろ战奇谭☆纯 DXパック	恋爱SLG	角川书店	7800日元
	2月26日	足球生涯	サッカーライフ	AVG	BANPRESTO	6800日元
	2月26日	机甲兵团J 不死鸟2	机甲兵团J フェニックス2	ACT	TAKARA	6800日元
	2月26日	SEGA年代2500系列Vol.8 VR赛车	SEGA AGES 2500 SERIESVol.8 VIRTUA RACING	RAC	3DAGES	2500日元
	2月26日	SEGA年代2500系列Vol.9 牧获之地	SEGA AGES 2500 SERIESVol.9 GAIN GROUND	ACT	3DAGES	2500日元
	2月26日	SIMPLE2000系列 ULTRAMATE Vol.17 对战！爆弹	SIMPLE2000SERIES ULTRAMATE Vol.17 对战！爆弹	TAB	D3 PUBLISHER	2000日元
	2月26日	SIMPLE2000系列 ULTRAMATE Vol.18 爱之空组	SIMPLE2000SERIES ULTRAMATE Vol.17 爱之空组	AVG	D3 PUBLISHER	2000日元
3月	3月4日	瘦身频道	ダイエットチャンネル	MIC	KONAMI	7800日元
	3月4日	零式舰上战斗记	零式舰上战斗记	SLG	TAITO	6800日元
	3月4日	铳墓 O.D.	ガングレイヴ　オーディー	ACT	SEGA/RED	6980日元
	3月11日	怪物猎人	MONSTER HUNTER	MMORPG	CAPCOM	6800日元
	3月11日	杰克和达斯特2	ジャック×ダクスター2	ACT	SCE	5800日元
	3月18日	波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险	ポポロクロイス 月の掟の冒险	RPG	SCEI	5800日元
	3月18日	犬夜叉 诅咒的面具	犬夜叉 诅咒の假面	RPG	BANDAI	6800日元
	3月18日	真・三国无双3 帝国	真・三国无双3 Empires	ACT	KOEI	4280日元
	3月18日	真・三国无双3 帝国&猛将传 PremiumBox	真・三国无双3 Empires&猛将传 PremiumBox	ACT	KOEI	7480日元
	3月18日	真・三国无双3 帝国 超级PremiumBox	真・三国无双3 Empires SuperPremiumBox	ACT	KOEI	12800日元
	3月18日	樱大战物语 神秘的巴黎	サクラ大战物语 ミステリアス巴里	AVG	SEGA	6980日元
	3月18日	铁臂阿童木	ASTRO BOY 铁腕アトム	ACT	SEGA	6980日元
	3月18日	FIFA足球	FIFA トータルフットボール	SPG	EA SPORTS	6800日元
	3月18日	自由战士	FREEDOM FIGHTER	ACT	EA	6800日元
	3月18日	最游记RELOAD	最游记RELOAD	RPG	BANDAI	6800日元
	3月18日	块魂	块魂	ACT	NAMCO	4500日元
	3月25日	勇者斗恶龙V 天空的新娘	ドラゴンクエストV　天空の花嫁	RPG	SQUARE ENIX	7800日元
	3月25日	装甲核心 连结	ARMORED CORE NEXUS	ACT	FROM SOFTWARE	7800日元
	3月25日	怪兽大激战	怪兽大激战	ACT	CAPCOM	6800日元
	3月预定	信长的野望・天下创世	信长の野望・天下创世	SLG	KOEI	9800日元
4月	4月1日	九怨 Kuno	九怨 Kuno	AVG	FROM SOFTWARE	价格未定
	4月1日	到哪里都在一起 多罗与流星	どこでもいっしょ トロと流れ星	AVG	SCE	价格未定
	4月15日	炸弹人赛车 DX	ボンバーマンカート デラックス	RAC	HUDSON	5980日元

NEW SOFTWARE SCHEDULE 新作发售表

DOWNTOWN 热血物语 ex	ATLUS	ACT
GBA		



大家还记得FC年代那个爆笑的动作游戏《热血物语》吗？游戏虽然讲述了“黑社会”之间的争斗，但由于角色们爆笑的动作和对话，让不少玩家捧腹而笑。后来厂商也以这款游戏为题材推出了大量有关的游戏。时隔多年后，新作终于在GBA上露面了，故事讲述的依然是初代主人公“国夫”和“阿力”这两名不良少年的故事。系统和以往的系列基本相同：拾起垃圾桶和倒下的敌人向其他敌人砸过去、在空间广大的城镇中自由走动、进入商店购买道具，这些要素都会完好地保留在新作中。无论你是新玩家还是老玩家都要一试哦！



18局消防员	KONAMI	ACT
PS2 FIREFIGHTER F.D.18	2004年2月26日	日版
1人		
	推荐玩家年龄：15岁以上	



失火是一种很严重的事故，在这个时候最靠得住的就只有我们那“可爱”的消防员了。但当你扮演一名消防员，在火海中冒着生命危险去救出被困的人时，你就能体验到消防员的危险。在本作中，压迫感和正义感是十分重要的一环，要知道在火海中如果存在一丝畏缩就等于自取灭亡。主人公的主要武器是水，但也有其他的武器能够排除在火海中阻路的物品。而救人也就是游戏中的主要目的，一旦有人死亡就表示任务失败，十分紧张刺激。玩腻了刀光剑影的玩家可以试试拿起水枪消灭“火怪”的感觉。（PS.只要大家小心一点就不会有那么多火灾了）



粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2004年2月23日～2004年4月1日
注2：美版游戏售价为美元，日版游戏售价为日元。

GAMEBOY ADVANCE

月	日期	中文名	原名	类型	厂商	售价
3月	3月4日	侦探学园Q 挑战究极的诡计	探偵学園Q 究極トリックに挑め	AVG	KONAMI	4980日元
	3月5日	**DOWNTOWN 热血物语 ex**	**ダウンタウン热血物语 ex**	**ACT**	**ATULS**	**4800日元**
	3月5日	**双截龙 Advance**	**ダブルドラゴン　アドバンス**	**ACT**	**ATULS**	**4800日元**
	3月11日	海贼王 棒球进行曲	ONE PIECE GOMUBASEBALL	SPG	BANDAI	4800日元
	3月18日	**网球王子2004 荣耀之金**	**テニスの王子様2004 Glorious Gold**	**SPG**	**KONAMI**	**4980日元**
	3月18日	**网球王子2004 时尚之银**	**テニスの王子様2004 Stylish Silver**	**SPG**	**KONAMI**	**4980日元**
	3月18日	游戏王 双六的骰子	游戏王 双六のスゴロク	TAB	KONAMI	4980日元
	3月25日	BOBOBOBO·BOBOBO 9极战士恶搞融合	ボボボーボ・ボーボボ 9極戦士ギャグ融合	RPG		
	3月26日	龙珠Z 舞空斗剧	ドラゴンボールZ 舞空斗劇	ACT	BANPRESTO	价格未定
	3月预定	**星之卡比 镜之大迷宫**	**星のカービィ 镜の大迷宫**	**ACT**	**NINTENDO**	**4800日元**
	3月预定	钢之炼金术师 迷走的轮舞曲	钢の炼金术师 迷走の轮舞曲	RPG	BANDAI	4800日元

NINTENDO GAME CUBE

月	日期	中文名	原名	类型	厂商	售价
3月	3月4日	徽章机器人 战斗革命	カスタムロボット バトルレボリューション	ACT	NINTENDO	5800日元
	3月11日	**潜龙谍影 孪蛇**	**METALGEAR THE TWINSNEAK**	**AVG**	**KONAMI**	**6980日元**
	3月11日	潜龙谍影 孪蛇 Premium包	METALGEAR THE TWINSNEAK PremiumPackage	AVG	KONAMI	21000日元
	3月18日	**塞尔达传说 4支剑+**	**ゼルダの传说 4つの剑+**	**A·RPG**	**NINTENDO**	**5800日元**
	3月18日	机动战士高达 战士们的轨迹	机动战士ガンダム 战士达の轨迹	ACT	BANDAI	6800日元
	3月24日	狂热噗哟噗哟	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA	4980日元

Xbox

月	日期	中文名	原名	类型	厂商	售价
2月	2月26日	天空2	Tenku2	SPG	Microsoft	6800日元
	2月26日	**铁骑大战**	**铁骑大战**	**STG**	**CAPCOM**	**7800日元**
	2月26日	铁骑大战（专用控制器同捆版）	铁骑大战（专用コントローラー同捆版）	STG	CAPCOM	19800日元
	2月26日	浪子行动	ローグオプス	ACT	KEMCO	6800日元
3月	3月11日	忍者龙剑传	NINJA GAIDEN	ACT	TECMO	7800日元
	3月25日	**死或生在线**	**DOA ONLINE**	**FTG**	**TECMO**	**8800日元**

伊莉丝的工作室 永恒玛娜	GUST	RPG
PS2 イリスのアトリエ エターナルマナ 预定2004年5月		日版
1人		

前线狙击

イリスのアトリエ エターナルマナ

Atelier Iris -Eternal Mana-



到目前为止，出现过“炼金术”这个名词的游戏数量已经不能再用“屈指可数”来形容了。这个名词不但是在RPG中的技能，甚至一直沿用至ACT中华丽的特技。但大家有没有想过真正的炼金术到底是什么样的“魔法”呢？其实只要玩家在玩过“《工作室》系列”后便能了解到炼金术实际上是一种复杂的“化学实验”，要通过多种道具和物质的调合才能制作出强力的武器，甚至是带有魔法效果的道具。如今，“《工作室》系列”的最新作《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》即将与大家见面了，要想一睹新作的风采？那么就继续往下看吧！

STORY

雷冈亚塞，一个充满了玛娜精灵及其力量之源的世界。在这个世界里，玛娜也是构成“形状”的力量。所有的生物都受到了玛娜的意识所保护。用人类的智慧来了解的话，玛娜就等于是风和树木等自然产物的存在。但一般的人类并不能感觉到他们的存在。在世界上也存在能和玛娜们像朋友般聊天的人类。这些人借助玛娜的力量之源，从一片什么都没有的地方创造出物品。如果使用这种力量已经到达了登峰造极的话，甚至可以创造出“金”。因此人们把这些拥有特别天赋的人称为“炼金术士”。

有名的炼金术士达芙妮养育着一名叫克雷恩・基恩林克的少年。从小到大，达芙妮都一心一意把毕生所学传授给这位现年17岁的少年，希望他以后能继承她的遗志。在她死后，克雷恩决心要超越自己的祖母而连同好朋友木之玛娜——玻玻一起踏上了修行之旅。

然而在位于南方的一个名为艾斯比奥之森——被玛娜之力所引诱而来的地方，克雷恩却遇到了意想不到的怪物袭击。正当他被逼得走投无路时，出现在他面前的是一名年龄相近的少女——莉达。她是一名位于森林附近的卡博克镇里，以狩猎怪物为工作的少女。虽然莉达请求克雷恩同行直到克雷恩走出森林为止，但由于自尊心作祟，克雷恩很快就拒绝了她的请求。但克雷恩最后也因为到走之前都没有好好感谢莉达而一直再自责。

不久后，克雷恩穿过了森林来到断崖处。从断崖望向远处的艾斯比奥平原，在远处的平原除了有一望无际的树和明显的卡博克镇外，还能看到一座与平原不太对称的大山。在山顶上还有一个城市，那个就是传说中神圣不可侵犯的地方——天空都市亚邦贝里。

少年和少女最后走在一起，携手打开了天空之门。

究竟在其间他们2人发生了什么样的事情，经历了什么样的冒险呢……

新系统——玛娜调合

所谓玛娜调合，简单来说就是在玛娜的帮助之下一起调合出新的道具。这比起以往主人公的一人调合增添了更多的乐趣，也能从中发掘更多的变化。但由于本作中登场的玛娜并不只有木之玛娜“多鲁”这一种，同样也证明了在调合过程中出现更加复杂的关系。比如说火之玛娜擅长于调合一些攻击系的道具，如炸弹“フラム”等，对于回复道具或其他属性不合的道具还有可能会造成反效果。除此以外，与玛娜们的友好度也会直接影响到调合道具的结果。有很多道具并不只有一种属性，这个时候就要请两名或者更多名的玛娜帮忙调合，那么如果这几种玛娜的属性刚好相反的话会造成什么样的效果呢？这些问题都是在调合之前必须要考虑到的。因此本作的玛娜调合将会相当有趣，实在是让人期待啊！

▶调合成功！相应的玛娜会出现为你庆祝，这时它们的好感度也会增加。但如果调合失败的话……





◀在调合的过程中，帮忙的玛娜会做出各种各样的行动和表情，玩家也可以从他们的行为大概估计出调合的结果。

克雷恩·星思林克



本作的主人公，是一名居住在离本作主要舞台艾斯比奥遥远的西方边境——古捷斯唐的炼金术士。由于从小就受到祖母达芙妮的悉心教育，因此自己也能感受到玛娜的存在，且可以与他们交谈。在达芙妮死后，便与好朋友——木之精灵族玻玻一起踏出了家门。最后在森林中遇到莉达，然后也决心要打开通往天空都市亚邦贝里的大门。因为他平时没有与祖母和玻玻以外的人交谈过，因此性格有点沉默，遇到天真活泼的莉达后才慢慢改变了自己。

Profile
年龄：17岁
身高：164cm
体重：52kg
爱好：炼金术知识
讨厌：被小孩找麻烦
梦想：学得究极的炼金术



▲从悬崖向远方看不但能够看到地上有莉达居住的镇，还可以看见远方的天空都市亚邦贝里。(晨高版猫太：小心失足哦！)

莉达·贝兰西莫



本作的女主人公，居住在卡博克镇，以打倒怪物的职业——GALGADGET（意思大概是"女退治师"）为生。也因为这个原因而没有人敢接近她。个性非常开朗，无论什么时候都可以见到她手舞足蹈，不过有时还是会因为寂寞而流露出伤感的神情。在森林打猎时正好遇到了被怪物袭击的克雷恩并把他救了下来。对炼金术非常感兴趣的莉达还热情地希望克雷恩能与她一起做这项工作。全身充满了谜团的莉达绝对是本作中的关键人物。

Profile
年龄：16岁
身高：160cm
体重：49kg
爱好：热闹的地方、果酱面包
讨厌：与自己一样类型的人
梦想：平稳的生活

玻玻





Profile
年龄：不详
身高：30cm
体重：不详
爱好：妨碍克雷恩、躲在森林中
讨厌：寒冷的地方
梦想：在充满玛娜的世界里休闲自在地生活

当克雷恩还是小孩时就已经在一起的木之玛娜，最初居住在克雷恩和达芙妮家里的一棵古老大树中。玻玻这个名字也是克雷恩给他起的。(一般情况下，炼金术士是不会给玛娜起名字的）性格非常顽皮，老是给克雷恩添麻烦。

当可以与玛娜沟通的人走进森林或非常多绿色生命的地方时，一般都可以看到木之玛娜。他们会不停地为小树苗的成长而劳动着，如果树龄越高就代表负责该树的多鲁拥有越强的能力。在世界中有些人会称呼它们"妖精"，但事实上他们与妖精没有什么关系。



▲两人相遇的场景。但面对天真无邪的莉达的"无意中伤"，克雷恩似乎感到非常尴尬。(图中对白——莉达：你那么弱，一个人走可以吗？克雷恩：什……什么？)

充满幻想色彩的世界

负责本作角色设计的人也是前两作《由迪的工作室》和《维奥拉特的工作室》的角色设计者双羽纯先生。从《由迪的工作室》到现在，可以看得出他的画笔功夫在不断地成长。本作的背景和各个场景都是由水彩画制作而成的，这种2D的制作手法比起3D更容易让玩家一下子投入到游戏的架空空间中去。另外，随着游戏的发展，克雷恩可以学会一些在地图上使用的特别技能，如利用岩之玛娜制作成跳台跳上更高的地方。到后期甚至可以制作出在空中飞行的道具，让玩家到达更神秘、更深入的区域。



▲采用2D风格似乎已经成为了系统的传统设计，不过也因为这样而取得不少玩家的认同。

紧张刺激的新战斗系统

在本作的战斗中，采用了全新的"回合消耗战（CostTurnBattle）"系统。所谓回合消耗战就是指在战斗时根据玩家所选择的行动而决定角色们发动做出此行动所消耗的时间。比如说使用轻攻击可以在短时间内连续攻击敌人，但威力比较小。而使用威力大的重攻击就必须花比较长的时间发动，在这个时间内如果被敌人攻击会增加消耗的时间。不过本作的战斗设定是公平的，敌人也会按照这个回合消耗战制度行动，因此对付一些BOSS级的敌人时，一旦看见它们发动威力惊人的攻击动作时便可以使用轻攻击延误它的时机了。

▲面对这么巨型的龙，除了要有足够的等级和强力的装备外，最重要的还是玩家的战略。





▲本作的战斗画面与PS上的《女神侧身像》有着非常相似的地方，但似乎本作的必杀技画面更有迫力。



空之玛娜
斯蕾威丝特



炎之玛娜
乌路



木之玛娜
多鲁



命之玛娜
蓝温



岩之玛娜
迪文米亚

文：纱迦



真·三国无双3 帝国	KOEI/ω-Force	ACT
真三国无双3 Empires	预定2004年3月18日	日版
1~2人	价格未定	
对应硬盘、5.1声道、ProLogic2		推荐…12岁以上

PS2

《真·三国无双3 帝国》是"《真·三国无双》系列"的最新作，本作有别于《猛将传》的资料篇性质，并不存留任何前作的记录。游戏除了继承三代的动作要素外，游戏方式发生了彻底的变化。上一次已经为大家介绍了游戏最重要的争霸模式，这一次就为大家介绍游戏其他吸引人的要点！



竞斗模式

系列以往的作品中虽有两人对抗的对战模式，但实际上很少有人去刻意研究。这次在《真·三国无双3 帝国》中将大大强化两人对抗的乐趣，这，便是下面我们要介绍的竞斗模式了。

竞斗模式和以往的对战模式不同，不是直接对决，而是要在指定时间内达成特定目标，如击破敌军数目、收集宝物点数、战场生存时间等等。


▲虎战车威力十足，而且消耗的召唤点数少。

妨碍物品

全新的要素。玩家只要在战场中拣到妨碍物品，就可以给对手制造麻烦。妨碍物品的作用包括攻击力减半、攻击不能、移动速度降低、防御力下降、防御不能、跳跃不可等等。强力的妨碍物品可以起到一发逆转的作用。

召唤点数

蓄满召唤点数后，就可以使用召唤！不过召唤出来的可不是巴哈姆特、伊夫里特这种召唤兽，而是猛将。如果能召唤出吕布这样的对手，定能给对方制造极大的麻烦。另外，除了可以召唤猛将外，还可以召唤虎战车等机关。

道具点数

道具点数类似于金钱，可以用来与商人交换各种道具和装备，相当有用。但要注意的是在竞斗模式中有负重的概念，每种道具都有重量设定，如果带太多道具的话移动速度就会下降！可谓有利有弊。


▲吕布大概算是本作的终极召唤了。(笑)


▲对手进入了速度下降的状态，速攻之！


▲令对手不能攻击的妨碍物品相当有用。

新增关卡

本作把中国分为四十个地区，各个地区会有各不同的关卡。一些关卡（如五丈原之战等）要达成一定条件才会出现。本作追加了西凉、北海、长沙、永安、交趾这5个全新的关卡。



▲蜀道难，难于上青天！



▲今广东一带，有赤壁的感觉。



▲马超的故乡，这里以沙漠为主。



▲孔融的领地，以湿地很多，移动困难。



▲黄忠的归隐之处，有很多高台。

自创武将

三代的自创武将系统有偷工减料之嫌，而本作将为玩家献上一个完整的自创武将系统！首先，自创武将的造型，数目大幅增加，再次，除了可以编辑我方武将外，还可以编辑敌方武将。再次，所有武将的动作和武器均可以使用，双生大剑和短剑也可以不同性别地使用！


▲人物造型增至猛将、豪杰、军师、姬将、美姬、少女6种！

资料库

这大概是本作最吸引FANS的地方了。在这个资料库中，收录了所有武将的造型、动作、台词等资料，可以随后随地进行欣赏。每位武将的具体资料包括：6种人物造型、5种武器造型以及各种动作，并可任意改变视角进行欣赏。此外还有台词欣赏和设定资料，可谓《真·三国无双》FANS必见的模式！



▲全42名武将等你欣赏！



▲可以在此试听全部台词！


▲可以从任意角度欣赏自己喜爱的武将！

文：LIKY



猩红之泪	CAPCOM	ACT
PS2 Crimson Tears	发售日未定	日版
游戏人数未定	记忆容量未定	售价未定



由COPCOM、SPIKE、Dream Factory三家会社联手打造的全新感觉动作游戏——《猩红之泪》终于又有新情报公布了，这次厂商公布了不少游戏系统上的细节资料，大家此番可以比较深入地了解游戏的系统了。相信随着对游戏的越来越了解，大家对这款游戏的期待也会越来越强烈。

游戏系统大公开

系统一——OVER HEAT状态

如果主人公长时间进行战斗，那么他有可能进入一种全身发红的状态，这就是OVER HEAT（过热），此时主人公体力会慢慢减少，但是力量和速度都会大幅提升。这跟《侍魂》系列"中的"怒气爆发"差不多。由于本游戏中的3名主角都不是普通人类，他们是被制造出来的"生物兵器"，或者说是机器人，所以才会有"过热"一说。



枫

看上去的弱质少女，却有着与身材极为不符的强大力量。



▲OVER HEAT状态下主角的体力会不断减少，所以一定要速战速决，拖得越久对自己越不利。

▶一场原因不明的事故让整个东京变为一个巨大异次元迷宫，3名被称为"生物兵器"的主角为了解决这一事故而展开了本次任务。

▶大家注意左上角的HP槽下有一个MT槽，这就是关系到"过热"状态的槽，当不断攻击敌人，这个槽的数值就会上升，当数值达到100时，角色就会进入OVER HEAT状态。

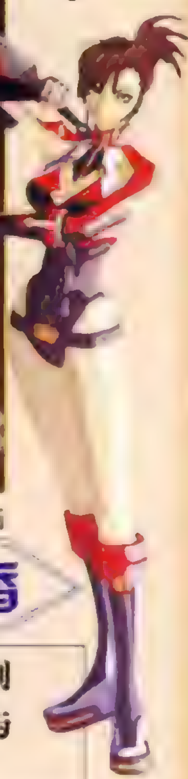
被敌人包围了。



▲处于OVER HEAT状态时的主角会全身发红，还冒着热气，而整个画面也变得模糊起来，好像是处于一个蒸笼中。

时雄

使用双枪，擅长远距离作战的热血汉。



明日香

使用双刀，总是利用灵活的速度与敌人打运动战。

系统二——"COMBO扩张芯片"

同许多动作游戏一样，在本作中连续打击敌人便能形成COMBO（连击），不过，COMBO数并不是说你想打出多少就能打出多少的。在游戏中存在一种"COMBO扩张芯片"，装备这种芯片会影响到主角的攻击方式，装备得越多就能打出越大的COMBO。



▲画面右上角的黄色数字便是连击数。



▲使用连续技能给敌人造成大伤害。



▲"COMBO扩张芯片"一般都藏在比较隐蔽的地方，要收集它们得费不少的功夫。



▲这就是芯片装备画面，装备更多的芯片，达成更大的连击吧。

收集更多的芯片，达成更大的COMBO！

文：LIKY

天外魔境III NAMIDA	HUDSON	RRG
PS2 天外魔境III NAMIDA	预定2004年发售	日版
游戏人数未定	记忆容量未定	价格未定
对应周边未定		推荐玩家年龄 15岁以上

前线狙击

FAR EAST OF EDEN 天外魔境 III NAMIDA

充满浓郁和式风情的"《天外魔境》系列"自从公布了将在PS2上推出最新作《天外魔境III NAMIDA》的消息后一直鲜有新情报放出，而这次，厂商终于放了不少猛料出来，公布了一些游戏的过场画面，而且还公布了战斗画面的细节，大家来仔细看看与以往的系列作品有多少不同吧。

更加漂亮的过场动画

"《天外魔境》系列"的一大传统就是在游戏中经常会穿插着漂亮的过场动画。而这次的新作因为场景和人物都采用全3D多边形来制作，所以这种3D的过场CG也比以往的2D动画更具表现力和冲击力。这种画面上的巨大革新相信会带给许多老玩家不小的新鲜感。

◀房屋造型变成了3D的，但房屋风格依旧未变，茅草搭成的屋顶，门外挂着巨大的布幅招牌，一眼就可以看出这就是"《天外》系列"的武器店、道具店和宿屋。

战斗画面全面改革

大家都知道，"《天外》系列"的战斗一向都是像"《DQ》系列"那样最传统的那种，即采用主观视点，战斗中只见敌人而不见自己。而这次从下面的图片中我们可以很清楚地看到，《天外III》的战斗系统进行了重大变革，战斗画面变成了第三人称视点，战斗时玩家能清楚地看到敌我双方角色的各种行动，双方无论是攻击、防御、使用特技全都一目了然，这不能不说是系列的一个重大进步。因为这样的视点能够更完整地表现战斗的激烈状况，让玩家获得更高的视觉享受。

游戏BGM音乐会

2003年12月24日，在墨田的TRIPHONY音乐大厅举行了一场以《天外魔境》为主题的音乐会，新日本交响乐团用管弦乐演奏了"《天外》系列"的众多名曲，其中也包括了《天外III》的17首曲目。能够在游戏发售前享受到游戏中的乐曲，这让FANS欣喜不已。

◀乐队的指挥是日本著名的音乐指挥家佐渡裕。

▶盛大的音乐会演奏现场。



▲女主角被大批敌人所包围，情况非常危急，要采取怎样的行动才能脱困呢？



▶男主角挥舞着手中的武器，划出一道绚丽的刀光，大家可以注意下方的人物状态栏，人物除了有等级数、体力值和技力值之外，名字下面还多出一个槽，这个槽会隐藏什么秘密呢？

战斗画面变为第三人称视点！完美表现激烈战斗过程！

文：猫太

前线狙击

—どこでもいっしょ—

トロと流れ星

祝5周年 5th Anniversary どこでもいっしょ

到哪里都在一起 多罗与流星 | SCE | AVG
PS2 | どこでもいっしょ トロと流れ星 | 2004年4月1日 | 日版
1人 | 记忆要求未定 | 价格未定
对应周边未定 | 推荐玩家年龄：全年龄

5年前…… 在SCE依然处于鼎盛时期的日子里，他在PS上出现了。那个白色的身躯和可爱的动作造型并非是它最吸引人的地方，而是它能够通过同时发售的手掌机＋记忆卡——PocketStation实现在PS以外的环境下与游戏中的角色对话。没错，它就是SCE的吉祥物——多罗！一转眼又是5年过去了，多罗也在这5年中继续给玩家带来天真无邪的乐趣。今年作为多罗诞生的5周年纪念，SCE也为这个值得纪念的时刻发表了新作《到哪里都在一起 多罗与流星》。现在就让我们来介绍一下新作的大致内容吧！

与多罗一起的新冒险

一直梦想着成为人类的多罗在某一天晚上到爱子姐姐的家里玩。正当他们在窗旁一边聊天一边在眺望天空中的星星时，突然，一颗流星在夜空中一划而过。看到此情景的多罗和爱子二话不说便低下头许了3次愿望。不用说，多罗的愿望自然就是成为人类了。在许愿过后，他们2人便开始闲聊起来。但当多罗再次举头望向夜空的时候，却发现刚才那颗流星的光芒越来越怪异了，并且以高速向这边坠下。在光芒过后，他们2人决定去寻找那颗流星的坠落地点。就这样，新的冒险故事便开始了……



▼在本作中"人类"（卜）的戏份非常重。

▲在本作中，多罗会经常与爱子姐姐一起行动。

旧同伴和新角色

本作并没有采用2001年11月29日发售的《多罗与假日》的真实背景系统，估计是为了能在游戏在表现出更有休闲气氛的幻想空间才改变的。在本作中除了有大量的"人类"外，以往系列中出现的同伴也一个不少地在本作中登场。但毕竟是新作品，新登场的角色数量也是多得令人发指的。现在官方已经公布了3名新角色，他们分别是阿光、安德鲁和可可。在多罗的冒险之旅中，相信还会遇到更多的伙伴。究竟这些伙伴身上会发生什么事呢？能不能给多罗帮助呢？这些谜看来只能在游戏中才能解开了。



▲旧伙伴大集合！不知道这次又发生了什么棘手的事情呢？



▶这是也是新角色，名字叫可可，但官方并没有公布她的详细资料。



◀阿光的样子看起来非常正直，而且性格也十分热血，双眼发出像本作主题——流星般的光芒——（汗）

更有意义的语言学习系统

从初代的《到哪里都在一起》开始，语言学习系统就变成了传统的特色。在游戏中玩家要教会多罗一些物品的拼写法和某些东西的意思，以后每当玩家提及和意思相同的东西或者见到曾经教过多罗的物品时，多罗都会用玩家所教会的东西再说一次，非常有趣。在本作中玩家所教的东西不但能从多罗的口中体现出来，而且还能从相关的场景中出现，让该系统再一次得到提升。

▼在教会了多罗"寿司社"这几个字后，在路旁的墙壁上会把这几个字符写出来了，实在太兴奋啦！





▲当然，在多罗口中说出来才是基本的系统，不知道会不会有玩家喜欢恶趣味地教会多罗一些古怪的词组呢？

多罗

原名是井上多罗，性格与小孩一样，喜欢新奇的事物，每当看到有趣的东西时总会想问一问或者摸一摸。

纯子

一只喜欢唱卡拉OK的兔子，也是现代社会的"流行分子"，不喜欢与人讨论恋爱等"浪漫"的话题。

阿光

除了给人留下浓眉大眼和说每句话的最后都加上"deer"的印象外，估计就只有圣诞老人的交通工具了……

安德鲁

一只从美国来的鸡，（肯德基？）说话中满口都是英语，性格也比较高傲。（最近有禽流感，读者注意）

Liky

之所以不改成中文名字是因为编辑部里某人的名字跟它一样。（Liky：怒！）是一名热爱体育的运动家。

皮埃尔

一直向往着巴黎生活的少女。（恶魔：少女……）拥有丰富的外语知识和种花经验。

铃木

为了研究和发明工作可以不眠不休地工作的机器人。（需要睡眠吗？）一脸认真的表情，性格有点顽固。

前线狙击

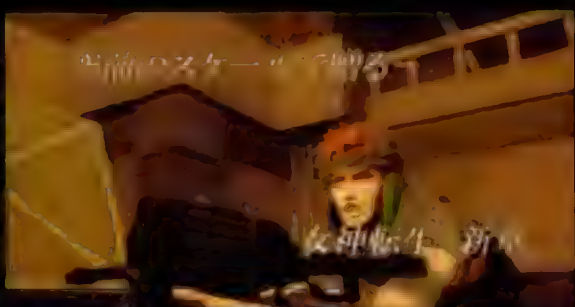
数码恶魔传说 天魔变	ATLUS	RPG
PS2	预定2004年夏	

数码恶魔传说 天魔变



ATLUS这个公司出品的游戏不是太多，不过当中有一个系列想必只要是玩游戏的人就应该听过的，那就是著名的《真·女神转生》。这个以画风另类以及诡异的仲魔系统和世界观为特色的系列在其发展的过程中不断壮大，到目前为止，已经有《恶魔召唤师》、《Personal》、《恶魔混血儿》等多个不同的分支了。随着系列第三部正统续作的资料篇的推出，一个全新的子系列也展露出它的身影了。这就是本文要介绍的《数码恶魔传说 天魔变》(以下简称“DDS”)。

在这个系列还是由NAMCO负责开发，标题还是《女神转生》的时候，游戏的前缀名就是《数码恶魔物语》(Digital Devil Story)。而这一次游戏的标题不采用一贯的《真·女神转生》，正表现了开发者想让玩家们体验到一款既有新意又能让人怀旧的作品的心情。而这也正是《真·女神转生Ⅲ 夜想曲 狂热版》中附赠的新作影像中“从故事变成了传说”这句广告语的由来。(影像请参看本期“Gamehalo”)游戏的副标题是“アバタール·チューナー”(英文为Avatar Tuner)，其中“avater”一词有天神下凡、化身等含义，而“tuner”的通常解释则是“谐调器”。本刊根据游戏的剧情中主角具备变身成恶魔的能力这一特色暂译为“天魔变”。



这一次的作品其实改变了很多，比如去掉了传统的恶魔交涉、合体系统，去除了LAW-CHAOS的阵营概念等，连系列一贯的月相系统也变成了日相系统。(因为故事的舞台会不停地下雨，所以日相才是更重要的概念。)不过这一次的人物、恶魔还是大家所熟悉的恶魔画师金子一马，所以大家还是能够体验到系列一贯的感觉的。

剧情概要

那是一个暗无天日、弥漫着即使是暴雨也无法停止的硝烟的街市，它的名字叫作“废都”(Junkyard)。在那里，年轻人们组成了叫作“追击者”(Drive)的组织，为了生存下去与那些背负着同样宿命的人不断地战斗着……

故事的主人公萨夫等4人是一个叫作“萌芽”(Embryon)的追击者组织的成员，他们一直向往着传说只有废都的霸者才能到得了的圣地“极乐地”(Nirvana，梵文中的“涅槃、天堂”)。为此，他们不分昼夜地和其他的追击者组织战斗，甚至不知道何时就会战死沙场……

然而，一个神秘的物体“魔蕾”突然出现在了他们面前，当他们前去调查时，由于附近地区的追击者乱入，双方不得不发生了激烈的战斗。就在这当中，魔蕾中突然发射出了无数的光球，众人的身体都被它们污染了。萨夫等人也因此获得了变身成恶魔的能力“天魔身”(Aathma，梵文中的“真我”)。在朦胧的意识中，恶魔的思想扩散了开去……与那些同自己一样变成了异形的敌人战斗，撕烂他们的肉体、碾碎他们的骨头，那是让常人难以想象的战斗方式……本能驱使着他们将自己的敌人吞噬干净，只有这样变成了恶魔的他们才能继续活下去。但是在这过程中，一直以来只知道战斗的他们却开始感到了人类所应该有的感情。为了帮助这些被人心魔身折磨的人们，一个神秘的少女塞拉出现了，她的发色居然是废都人都没有的黑色！虽然连自己是从哪里来的都无法记起了，但是塞拉却拥有抑制萨夫他们恶魔化进程的神秘能力！“我是为了拯救大家而来的！”塞拉这样说。

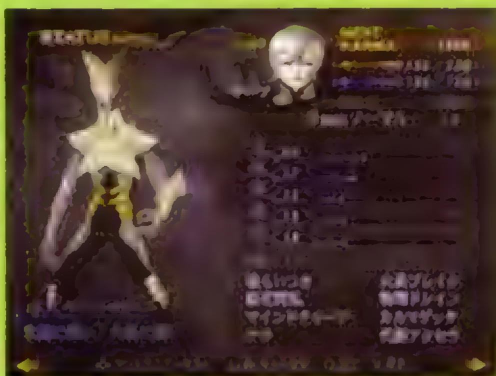


“把那黑发的女孩带到极乐地来的人，我们就承认他是废都的霸者！”一直以来担任着废都中斗争裁判人工作的因果教(Karma，梵文中的“业、因果报应”)突然向追击者们传达着这样的号令。为了争夺这把握着解开谜团的钥匙的少女，废都的明争暗斗进一步升华了。而人与人之间的思念却往往随着战乱刚刚产生转瞬间又消失于无形……萨夫他们为了追击真正的敌人而不断前进，究竟在前方等待着他们的那令人惊愕的真相会是什么呢……

新系统 New System

天魔身 Aathma

说到《真·女神转生》，人们想起的第一个特点就是同恶魔进行交涉、让不同的仲魔进行合体的独特系统。不管是《真·女神转生》的哪个分支都少不了这个系统的身影。但是在本作中，我们将再也看不到它了！虽然本作的主角们和《真·女神转生Ⅲ》的主角一样都是恶魔，但是他们之间却存在着重大的差异。本作中，变身成恶魔的能力“天魔身”对于主角们来说就像是一种恶性的病毒：如果你不变成恶魔，那么你就很难具备和其他恶魔战斗的力量；但是当你变成恶魔以后，你就会变得依赖于这种能力，要像恶魔一样吃掉对手才能够延续自己的生命！在战斗中如果变身成恶魔进行战斗，获胜以后就会自动将敌人吃掉，从而获得能量以及业(Karma，也就是一般概念中的经验值)。这样子不断积累才能够升级、获得新的能力。虽然不能像以前那样依靠不同能力的仲魔来进行战斗，但是通过吃掉不同的恶魔而使得角色的能力向不同的方向进行发展的乐趣也是非常独特的！当然，在变成恶魔前，主角们是可以以人类的形态进行战斗的，主要的武器是各种枪支。不同角色所使用的枪支也是不同的，但是武器升级的方式却只是更换所使用的子弹而已。







曼斗罗 Mantra

曼斗罗是和这一次的天魔身息息相关的系统，根据目前的情报来看，它应该是一种类似《FF X》中的“晶球盘”的系统。通过吞噬恶魔可以获得各种技能，而随着技能的获得，玩家还有机会领悟各种“曼斗罗”。曼斗罗的种类非常丰富，从物理攻击系到专门负责吞噬恶魔的，玩家可以自由选择。所有的这些曼斗罗都会被放在一种叫做曼斗罗阵的成长图上，玩家可以自由选择前进的方向。

活性回合战斗 Press Turn Battle

本作中的战斗系统基本继承自系列的最新作《真·女神转生 III 夜想曲》，同样是活性回合战斗（简称“PTB”），不过有可能在细节上进行一些调整。所谓活性回合战斗，基本上就是按照敌我双方的速度排列每回合的行动顺序，当其中一方闪避掉对手的攻击以后则可以立刻进入己方行动时间，是一种非常富有张力的战斗系统。比起传统的回合制战斗，PTB 让战斗的变化更加丰富，但是同时也提高了游戏的难度。

合体技 Linkage



前面已经说了，随着主角们的业的积累，他们能够习得各种不同的能力。当队伍成员习得了一系列特定的技巧以后，在战斗中就能够发动更加强力、华丽的合体技！根据目前的资料来看，合体技的发动条件是可以直接在状态画面中查看的！而且，合体技也分为很多种类，除了恶魔形态下的法术外，人类＋恶魔以及单纯由人类形态的枪械攻击组成的合体攻击也一应俱全。值得一提的是，敌方角色也能够使用合体技。

破魔击 Brake

这是和 PTB 系统紧密联系在一起的一个设定。在战斗中如果选择了“Brake”指令，那么就可以针对某种属性的魔法进行特殊防御。比如说，如果选择了 Brake 电击属性的魔法，那么当对手使用电击攻击的时候，己方立刻就可以开始攻击了。有了这条指令后，原本只有在成功回避敌方攻击时出现的反击效果就会变得更容易出现、更加实用了！不过要想利用好这个系统，玩家首先必须对恶魔的属性非常了解才行！



奈落破坏神（暂译）	KONAMI/KCET	ACT
PS2 Nano Breaker	预定 2004 年秋	美版

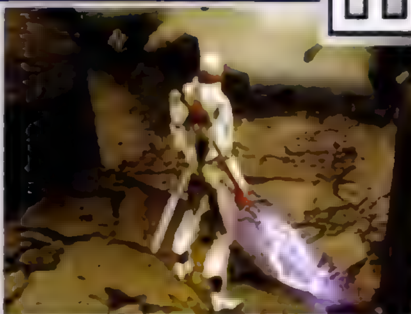
奈落破坏神





前线狙击

这是KCET将在今年秋季推出的一款完全原创的动作游戏。在这里首先要让玩家知道的一件事情是，本作的监督是自从《恶魔城 DraculaX 月下夜想曲》以来负责“《恶魔城》系列”的五十岚浩司，而游戏的引擎也是改良自 PS2 版新《恶魔城 Castlevania》的产物。所以，大家可以很清楚地了解到，本作也是一款“Castlevania too”（类《恶魔城》）游戏。虽然目前我们对于游戏的一些细节部分还不是很了解，不过可以想象到游戏在流程、玩法以及画面表现等方面都会非常接近 PS2 版新《恶魔城 Castlevania》，而且我们有理由相信本作在某些地方会有所突破！



游戏的故事发生在2015年的近未来，玩家扮演的是一名叫作Jake Warren（杰克·沃伦）的生化机器战士（Cyborg）。他的武器是一把可以自由变换形状的离子刀（Plasma Blade）。杰克被派遣到一个孤立的小岛上去解决一个非常棘手的事件——小岛上的研究设施本来正在进行纳米技术的研究，希望能够让纳米技术对人们的日常生活进行一些改善。但是作为研究对象的纳米机器人（或是生物，一切不详）突然暴走了，它们开始吸食人类的血液，同时能够利用建筑物中的钢铁进行自我复制。于是这个岛上充满了由纳米技术制成的机器怪物，它们也逐渐占据了统治的地位……



主角杰克有 5 种基本的攻击动作：普通的横斩和纵斩，而用 R1 键则可以将这两种招式变成贯通斩和突进斩，最后一种招式是将离子刀变成套索的形态然后把敌人拉到自己的身边，可以和其他的普通攻击组合形成连击。（顺便一提，这种叫作“捕捉”的动作还能够移动箱子，所以游戏中大概也会出现利用到它的谜题。）而这一次的连击系统也和PS2版《恶魔城》一样，是核心的战斗系统。虽然杰克的离子刀可以自由变换形状，但是实际上玩家并不能自由控制其变形，只有在连击中这把刀才能自动变形对敌人攻击，当连击结束的时候刀又会恢复形状。可以想象，在游戏中，连击的种类/离子刀的变形种类都需要玩家在不断探索的过程中才能觉醒。





游戏的引擎比PS2版《恶魔城》有所改良，加上场景也不像《恶魔城》那样总是在阴暗的城堡内，所以画面的整体表现有望超过该作。相信这一作中的离子刀的连击技巧的表现会令大家非常满意的。而且由于游戏的特殊设定，虽然敌人都不是真正的人类，但是它们体内却存储着大量的鲜血，因此在受到攻击的时候大量出血的画面是不会少的，这一点从目前公布的几张概念图上就可以看出来了！

最后说一下游戏的标题，英文原名是“Nano Breaker”，直译过来就是“纳米破坏者”。不过这个译名实在太过普通，没有什么特色。但是阿修罗一时间也很难想出非常优秀的译名，于是暂时用了音译＋意译的“奈落破坏神”凑数。如果大家有更加出色的创意，欢迎给我们提意见，译名一旦被采用将会给予一定报酬。相信大家也希望全国玩家的口中叫着自己翻译的名字吧，那么就快给我们来信吧！

文：猫太

前线狙击 うお 7つの水と伝説のヌシ

鱼 七水和传说之王	SCE/SEGAWOW	ACT
PS2 うお 7つの水と伝説のヌシ	预定 2004 年夏天	日版
人数未定	记忆要求未定	价格未定
对应周边未定		

首先请读者们在浏览这个版面的时候注意一下上方的信息条。没错，就是蓝蓝的，写着PS2的那个框框里。除了能发现一个很古怪的游戏名字外，还能发现另一处与众不同的地方吗？没错！这款命名为《鱼 七水和传说之王》的游戏是SCE与SEGA的WOW子公司携手合作的作品。这下相信很多玩家都会感觉到惊讶了吧！曾经的对手变成了现在合作的朋友，相信它们一起合作的游戏定会非常有特色。那么以下就为大家介绍这款古怪的游戏吧！

小河中的大故事

本作的故事讲述了在一条普通的小河里居住的"河童"长老有一天突然感觉到有不祥的预兆，然后立刻找到了主人公（鱼），并任命它去寻找一直守护水边的"传说之主"。在旅行的途中还要收集所有名为"根付"的物品，这样才能得到传说之主的帮助。在这个平凡中附带不平凡的冒险中，玩家还要解决一大堆即将面临的难题。比如要帮助生病的小孩寻找药草；想办法改变水位让被困的鱼从濒死中解脱出来等难题，但同时也不能忘记收集一路上的"根付"。

在旅途中出现的角色

河童长老　飞鱼　龟　空棘鱼　青蛙　鲵



▲如果不听取"传说之主"的指示是不能找到更多的"根付"哦！



▲主人公"阿鱼"和"河童长老"。

尝试被钓的感觉

钓鱼的话，估计大家可能也有接触过，也有不少玩家曾经玩过钓鱼游戏吧！这次大家将要来个"角色大反转"，扮演一条"无知"的鱼，从钓杆中挣脱吧！在河中会出现不少在岸边钓鱼的人，如果玩家不小心被他们的鱼饵给欺骗而上钩了的话，那么就要作出适当的反击了。当玩家上钩后，钓鱼人会分左、中、右3个方向拉动鱼杆。这时玩家应该对应方向按下方向键，并在适当的时机按下○键扯动鱼线，让鱼线受到伤害。成功的话就能扯断鱼线逃走了，还可以增加鱼饵的收集图鉴和回复更多的体力呢！另外，玩家也能在上钓途中跳出水面，然后拼命摆动身体，让鱼钩在口中脱落。怎么样？是不是很有趣呢？（猫猫按：以后在钓鱼时记得把手柄带上哦！）

▼扯动鱼线的反方向，让线受到伤害。





▲成功后把鱼饵吞掉去（主人公，可以到去向村里的人炫耀了！）

并不是钓鱼游戏

读者们并不要以为有那么多鱼的图片出现就是一个钓鱼游戏，其实这款作品是一个正统的ACT游戏哦！虽然玩家所扮演的只是小河里的一条鱼，但在游戏的过程中，玩家也会切身感受到残酷的"弱肉强食社会"。在冒险的过程中，玩家除了要找到剧情物品外，还要填饱自己的肚子。在河里不但拥有众多的鱼类，而且还会两栖类、甲壳类和昆虫类等100多种各式各样的生物，因此玩家也要熟悉"捕猎"的基本操作：L1键锁定对象、×键接近猎物、□键就是一口把目标咬下。虽然看起来似乎很简单，但目标也会随着自己的特性而作出反应，甚至有些生物还会反击哦！所以一旦在第一次不能成功咬下敌人，就一定要先逃跑到安全地点，再进行第二次的攻击。看来这款游戏并非单纯的ACT呢！



▲在拥有其他物品的情况下也可以锁定这些物品，但用途不明。

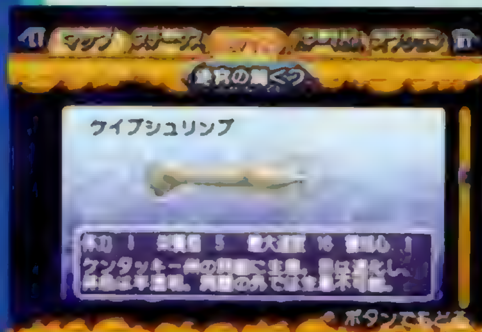
▼慢慢接近目标并锁定对方……



▲一下子把敌人给咬住，来个突然袭击。

其他有趣的设定

除了钓鱼人外，在河里还充满了很多危险的东西。比如"人类"扔下的垃圾，这些垃圾都带有一定的危险性质，不小心碰上的话会消耗一定的体力。另外主人公还拥有丰富的动作要素，像逆流而上寻找隐藏的地方，跳过挡住去路的障碍物，（本作的主人公拥有3段跳，果然"不是人"啊！）还可以锁定一些物品并拉动它们，找到隐藏地点或宝箱。此外，主人公也能像一些RPG那样具有"成长"要素，只要找到在河中隐藏的鳞片（ウロコ）就可以提升能力值的最大值了。而鳞片也分成很多种颜色：绿色鳞片增加体力最大值，黄色鳞片增加饱腹度最大值，蓝色鳞片增加锁定目标的最远值，而白色鳞片则代表当体力减至0时或被钓鱼人钓上后GAMEOVER时可以增加一次接关的次数。现在是否对这款游戏非常感兴趣呢？



▲这就是图鉴收集的画面，要收集100多种生物真是不容易啊！





◀利用鳞片成长，RPG要素入侵ACT是必然的结果。

MEGAMAN X COMMAND MISSION

一起进入《洛克人X》的RPG世界！

文：SOUL

洛克人X 突击任务	CAPCOM	RPG
Multi		

作为"《洛克人》系列"的一个分支，"《洛克人X》系列"于1993年诞生在SFC平台，如今，在该系列经历了10年的发展之后，又将作出大胆的新尝试——RPG。说到以洛克人为题材的RPG，人们可能会想起《洛克人》的另外两个分支——"《洛克人DASH》系列"以及"《洛克人EXE》系列"，不过这两个系列其实都是A·RPG，这一次，CAPCOM将为我们带来了一款真正意义上的洛克人RPG——《洛克人X 突击任务》(以下简称《CM》)。

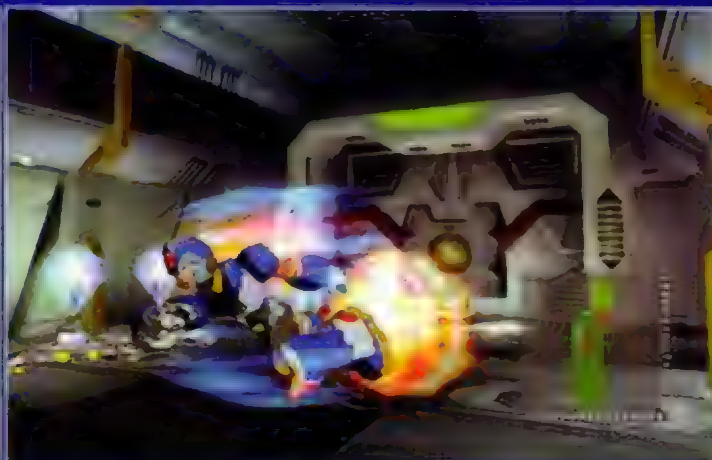
▲作为新世代主机上的第二款《洛克人》游戏，《CM》具有令人惊艳的游戏画面。

真正意义上的洛克人RPG

《CM》将会是一款RPG游戏。也就是说，游戏将具有传统RPG中的要素：与NPC进行互动以获得信息，之后进入"迷宫"探索，探索中进行战斗。说起来，"《洛克人DASH》系列"以及"《洛克人EXE》系列"也同样具有以上3种要素，因此《CM》与这两个系列的最大区别恐怕是在战斗系统上，《CM》中的战斗是指令式的，而不是动作式的。但也可以看出，本作游戏类型虽然是RPG，但游戏还是引入了一定动作要素的。毕竟"《洛克人》系列"是动作游戏出身，完全舍弃动作要素会不会有些忘本？(^O^)大家从本期Gamehalo光盘的动画里也可以看到，地图画面中，X可以利用冲刺撞坏一些物品。地图画面也具有一定的动作要素，这又让人想起了同样出自CAPCOM的经典RPG系列《龙战士》。



▲通过谈话来获取信息，从而发展剧情，这是RPG的基本要素。



▲超酷的冲刺动作！毕竟是动作游戏出身，本作仍会加入动作要素。



▲"你这个讨厌的反乱猎人！"本作故事很有可能延续自《X7》。

全新的战斗系统

战斗中我方一次可以出场3名角色，敌我所有角色行动顺序非常清楚地显示在最下方。敌我双方的行动是混杂的，按角色的相关能力来决定行动顺序，而并不是我方所有角色先行动，然后再让敌方角色行动，这在本作中被称之为"cross order system"(混合顺序系统)。这样的设定让人想起了《最终幻想X》的战斗……要是《CM》也能像《最终幻想X》那样可以随时更换角色，那就太棒了！另外说到总角色数，《CM》也和《最终幻想X》一样是7个人……

从目前公布的战斗画面上看，各角色具有3个能量指标，"LE"(Life Energy)代表的是生命值，"WE"(Weapon Energy)则代表武器能量，而这两个数字下方的黄色能量槽，则大有可能就是"必杀槽"。

至酷的角色设计

本作的角色设计在保持"《洛克人X》系列"一贯的高素质传统的同时，又再次给人以惊喜，这次公开的X的原画设定就酷到极点。似乎是受到SEGA前年的名作《SHINOBI 忍》的主角秀真的影响，这次主角X脖子上也有一条飘动的红围巾，在Gamehalo的动画中大家也看到了，红围巾呈半透明色，而且只有在X移动时才会显现，莫非这红围巾还是X的某种装置？

本作共有7名可以使用的角色，除了X、ZERO以及AXL之外，还会有数名全新角色，目前已经得知了他们的名字，即Cinnamon、Marino、Masimo以及Spider，不过除了名字以外，目前还没有其他任何相关资料。看到主角X的设定图这么酷，其他角色的设定肯定也不差，期待CAPCOM今后公布更多的资料。



▲极漂亮的战斗场面。序号为1的角色应该就可以开始行动了吧。



▲合体攻击！注意看画面上的"CRITICAL"，打出必杀一击了！



▲X发动单人必杀，特写画面极具迫力！

前线狙击

文：邪魔天使

Xenosaga EPISODE II Jenseits von Gut und Böse

ゼノサーガ エピソードII

善悪の彼岸

游异度传说 二章 善恶的彼岸	NAMCO, MonolisSoft	RPG
PS2	预定 2004 年内	日版
1人	记忆卡容量未定	
对应周边未定		

想必各位玩家对这款游戏已经望穿秋水了吧。该游戏一直都没有确定发售日期，而且更要命的是时不时地放出大量新内容吊玩家的胃口，其险恶用心可见一斑。（笑）这次要为大家介绍的是紫苑在降落到第二米鲁奇亚后的一些事情，包括她与哥哥仁见面的场景。另外，大家想知道在《二章》里紫苑的眼镜是怎么摘掉的吗？呵呵，那就不要放过本次的报道了，里面一定会有大家感兴趣的东西的。接下来就让我们一起去看看《二章》都有哪些变化吧。

深入了解故事的中心人物！

STORY

之后的两人

从前作的结局我们知道紫苑驾驶货客船艾尔莎脱离了危险，并到达了第二米鲁奇亚的港口。在那里她接到公司的命令，要求她将KOS-MOS交回，之后紫苑决定与Jr.他们道别并前往VECTOR二局。在此我们向大家介绍的就是在到达米鲁奇亚后关于紫苑与KOS-MOS的情节，而其中我们就可以看到为什么紫苑会摘下眼镜的情节，这可是FANS必看的好东西啊！

1 现在的目的是……

在第二米鲁奇亚的VECTOR二局，紫苑将KOS-MOS的第3种兵器的资料上交给上级部门，虽然KOS-MOS是一件兵器，但对于紫苑而言她并不把KOS-MOS当成战斗的工具，而是将其看成是自己的妹妹。所以对于是否交出KOS-MOS，紫苑现在还犹豫不决。

困惑的烦恼



▲对于紫苑而言，KOS-MOS已经不是同伴这么简单了。





2 仁与紫苑关系

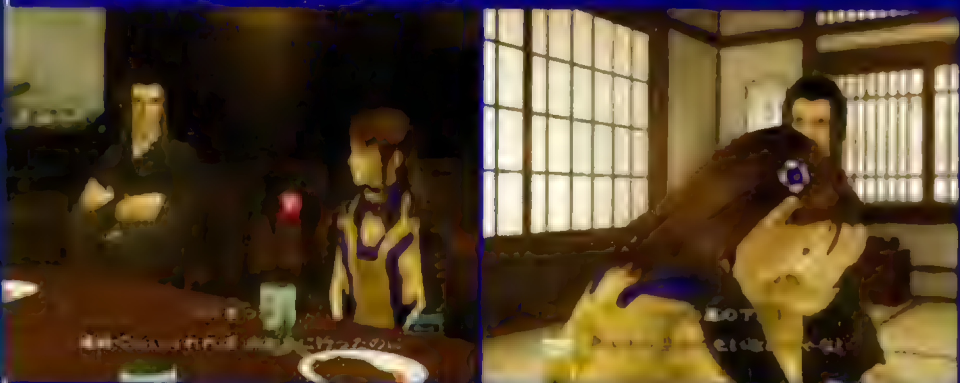
在本作中紫苑的哥哥仁也将会登场，两人的这次重逢已经相隔了13年。以前紫苑一直都照顾着哥哥，而这次的相见不知道两人之间会发生点什么，不过在他们之间似乎已经存在了一条无法看到的鸿沟……在与仁见面后，似乎紫苑因某些事情而与兄长发生了争执……

▼紫苑回到家里，发现家已经由医院变成了古书屋，她毫不犹豫地向哥哥提出了置疑。



▲看起来关系很融洽的兄妹，但当谈及到父母时紫苑就会不能控制住情绪，看来她还对过去的事情很在意。

时隔多年的再会



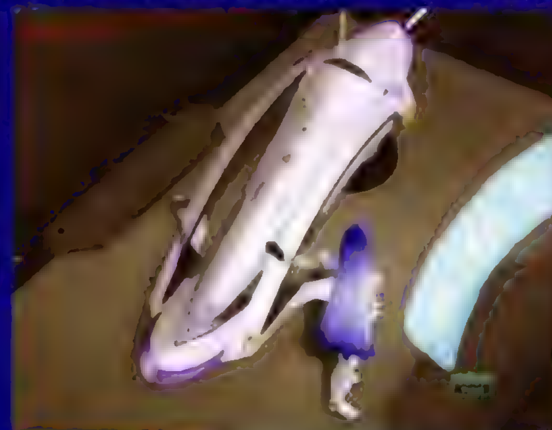
3 KOS-MOS与机械

除了跌宕起伏的情节之外，众多华丽的机器人也一直是该系列吸引玩家的要素之一。在前作中KOS-MOS是没有乘坐机体的，但在本作里KOS-MOS一下子就多了两件机体，实在不敢想象本来就很强大的KOS-MOS坐上机体后会变得有多强……虽然现在机体的入手方法还不是很明确，但想到KOS-MOS新的战斗姿态就令人兴奋，不过游戏应该在能力上作一个平衡，坐上机体的KOS-MOS也不会强得离谱。



E.S.D

▼由VECTOR社开发的复座式机器人，能够充分支援KOS-MOS进行战斗。





KOS-MOS 调整飞行器

BATTLE

以下是本作战斗时的画面，从中我们看出这次角色们除了通常攻击之外还可以使出协力攻击，而且看起来协力攻击的威力是很大的，但是具体的出法现在不明确。



▲与前作相比又进行了强化的KOS-MOS，右手可以变成锤子，刀刃等武器进行攻击，除此之外，前作中的超大技"腹部光线"进行了大幅度强化。（这招还要强化……还要不要人活了……）



▲紫苑可以从武器本体中取出各种各样的武器进行攻击，这次紫苑的武器造型相当漂亮。







▲两人将拳重合在一起形成一个重力漩涡，利用这个重力漩涡对敌人进行伤害。

MAP

进入米鲁奇亚的世界

在紫苑降落的第二米鲁奇亚，除了紫苑的家之外还有紫苑的工作所属单位——VECTOR，这个拥有巨大规模的复合企业的第二开发部等设施，通过这些设施我们可以看出，第二米鲁奇亚是个科技相当发达的地方，到处都是高科技建筑。



VECTOR INDUSTRY

▲VECTOR企业的中心地带，图中的地方是第二开发部的外观和内部，第二开发部的主要工作是进行机器人和兵器的开发。



米鲁奇亚市街



咖啡屋



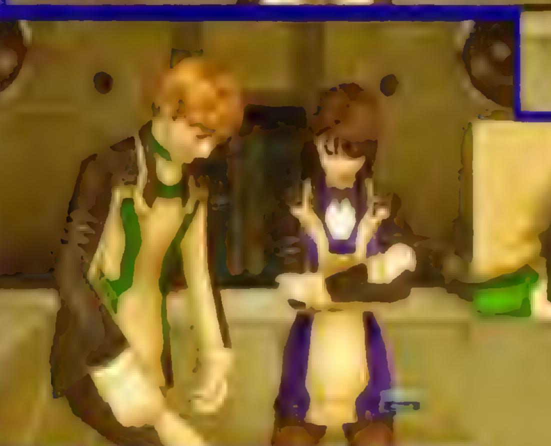
▶ 紫苑在高中时常来的咖啡屋，而且她的哥哥仁似乎对这里也很满意，据说这里的咖啡相当美味可口。（不知道吃多了会不会增加体重）

4 取下眼镜的原因

终于到了眼镜娘变美女的情节了！（笑）可能在看到公布的画面时大家发现在《二章》中紫苑取下了眼镜，这一变化并不是突发奇想，在《二章》中是会有所交代的。事情的发生颇为以外，很有戏剧性……在即将降落到第二米鲁奇亚时，大家都对逃脱危机松了一口气，而就在这个时候……



▼由于飞船晃动阿伦与紫苑撞在了一起，然后眼镜就……



眼镜摔碎了！

◀眼镜摔在了地上，看来取下眼镜与阿伦脱不了干系了，不过取下眼镜紫苑不就看不清楚了吗？隐形眼镜？还是干脆做了一个视力恢复手术？

《异度传说 FREAK》续报

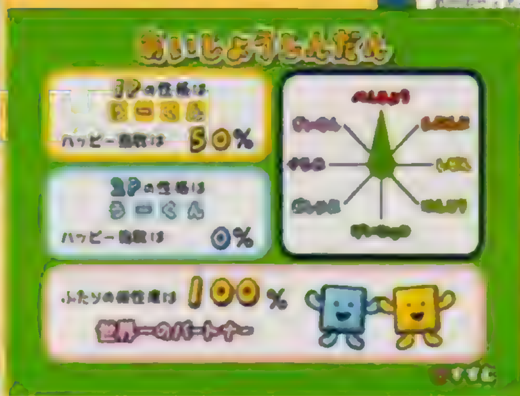
"异度传说 文字解谜"游戏模式说明

在"异度传说 FREAK"中有一个迷你游戏，那就是《异度传说 文字解谜》，《文字解谜》本来是NAMCO的一个文字类游戏，玩法就是用利用日文假名拼规定假名个数的单词，在规定时间内消掉规定数量的单词就算过关。《异度传说 FREAK》的这个文字解谜游戏中出现的单词自然全是《异度传说》里的词语，比如人名、地名、专有名词等，而且这次的"异度传说 文字解谜"是可以双人玩的。游戏模式有两种，一种是在规定时间内看谁组合的单词多谁就胜利；另一种则是交替摆放假名组合单词。

两人对战

作为对战部分，也有以角色名为题材的"简单"的难度，测试一下你到底记住了游戏中多少角色的名字吧。





相性诊断

在这个模式中玩家输入自己的个人资料后就能测试出玩家与《异度传说》哪个角色的性情相投，结果是否满意就不要太在意了，就当作是无聊时自娱自乐一下吧。

文：GOUKI

SHADOW OF ROME

WORKING TITLE

罗马之影	CAPCOM	ACT
PS2 SHADOW OF ROME	预定2004年年内发售	未定
1人		

本作是由CAPCOM第二开发部开发的第三人称视角动作游戏。由制作《鬼武者2》的原班人马负责，采用《鬼武者3》的改进引擎进行制作。根据发表会上制作人稻船敬二的访谈，本作专门针对欧美市场制作，这也体现了CAPCOM意欲在急速成长的欧美市场里分一杯羹。不知道CAPCOM这次"大剑+鲜血"的策略能否成功呢？

用大剑劈开美国市场！

剧情设定

游戏的时代背景设定在公元前古罗马时期，而提到古罗马帝国，相信大家就会想到拥有至高无上权力的凯撒大帝以及在宏伟的圆形竞技场里殊死搏斗的角斗士了。本作的故事正是基于这两大要素而构成：公元前44年，罗马帝国的统治正因为政治腐败而危机四伏，整个国家充满混乱和暴力。为了恢复罗马帝国的昔日荣光，古罗马之王盖约·尤利乌斯·凯撒提出了一套彻底的改革方案。然而改革就意味着触动某些势力的利益，正当凯撒准备将其改革措施付诸实施之时，一群守旧派势力将他刺杀了，而他的亲信乌斯里斯被认为是凶手而被判处死刑。执行者将是下一场角斗大赛的胜者。乌斯里斯的儿子，也就是本作的主人公之一的阿格里帕为了救出他的父亲，证明乌斯里斯的清白而成为了搏杀在竞技场的一名角斗士，因为他知道，如果他能够取得最后的胜利，那么就可以获得为刺杀凯撒的人，也就是他父亲行刑的机会，阿格里帕想利用这个机会来拯救父亲！

历史上的真实事件——凯撒的被刺

盖约·尤利乌斯·凯撒（公元前102或100～前44），古罗马统帅、政治家。他出身于罗马一个古老但已中落的贵族家族，少年时期受过良好的教育。公元前78年苏拉死后开始政治活动，支持代表罗马平民阶级利益并与元老院"贵族派"对立的"平民派"。公元前73年被选为军事护民官。公元前68年任度支官。公元前65年当选为市政官。公元前63年出任大法官。后担任罗马西班牙行省总督之职。最终于公元前49年1月进兵罗马（当时庞培任罗马统帅），经过伊莱尔达、法萨罗、塔普苏斯和蒙达等地的交战，凯撒战胜了庞培，终于成为罗马国家元首。经过连年征战，凯撒获得终身独裁官、执政官、保民官等职，兼领大将军、大祭司长荣衔，并被尊为"祖国之父"，成为无冕之王。

然而就在公元前44年3月15日，盖约·尤利乌斯·凯撒在元老院议事厅被贵族共和国的残余分子布鲁图、喀西约等人阴谋刺杀。《罗马之影》故事正是基于这一段史实而发生展开的。

奥克塔维厄斯

阿格里帕

阿格里帕的朋友：金发的奥克塔维厄斯也是可以选用的主角之一。奥克塔维厄斯为了帮助阿格里帕而在罗马城秘密地收集情报，调查凯撒的真正死因以证明乌斯里斯的清白。奥克塔维厄斯并没有阿格里帕那样战士般强壮的身体，所以他只能以另一种方式来达到他的目的。奥克塔维厄斯能够像Snake那样紧贴着墙壁躲过卫兵的视线，偷偷潜入皇宫内部，还可以从卫兵的背后突然袭击，勒死他们，并且可以把他们的衣服脱下来，穿在自己身上伪装成卫兵的样子大摇大摆地在皇宫内部行走。

阿格里帕是一个身材高大并且非常强健的角色，令人想起漫画名作《北斗神拳》的主角健次郎。为了拯救他的父亲，他放弃了罗马士兵的身分而成为了一名时刻在死亡线上徘徊的角斗士。在游戏中他需要在竞技场中不断地战胜对手，这种野蛮的肉搏以及冷兵器格斗的方式就是角斗士能够在竞技场上得以生存的根本。除此之外，阿格里帕还要在激烈的马车竞速里获得胜利，阿格里帕的对手除了想把你逼出车道，还会用鞭子抽你，你可以反抽回去。而为了表现速度感，游戏的画面还会有空气模糊的效果。

稻船敬二的话

阿格里帕被设定为一个非常强壮的角斗士，为了突出这一点，在多数情况下，阿格里帕都是赤手空拳在圆形竞技场中出现的。当然，阿格里帕能够获得各种各样的武器，还可以从其他角斗士那里抢得武器。这些武器有常见的刀、斧、弓箭，也有只在那个时代才有的一些很特别的武器，具体是什么样的大家实际玩到游戏就知道了。





稻船敬二的话

奥克塔维厄斯与阿格里帕不同，他没有阿格里帕那样的战斗能力，所以他只能以智取胜。奥克塔维厄斯能够穿上卫兵的衣服伪装自己，这一点非常有趣，玩家可以在游戏中实际体会。另外，在真实的历史里朱利叶斯·凯撒的正统继承人就是一个名叫奥克塔维厄斯的人，这也一点也相当有趣，喜欢古罗马历史的玩家可以研究一下。

文：多边形

超恐怖大作第四度光临寂静小镇！

寂静岭	KONAMI/KCET	AVG
Silent Hill 4 The Room	2004年秋	美版
1人	记忆容量要求未知	价格未定
另有 Xbox 版本	推荐玩家年龄：17岁以上	

PS2





在2004年1月12日，KONAMI在洛杉矶举办了"KONAMI 2004 Game's Day"，公布了多款即将在年内发售的游戏作品，而在几部重头大作中，有一部作品令与会者最为意外，原本以为在第三作就已经终结了的超现实恐怖游戏大作《寂静岭》第四次登场了！正如开发人员所言，这次的故事将和上一作毫无关联，虽然在《寂静岭3》中已经将整个故事完结，但是缠绕在小镇的诅咒却没有消散，寂静岭的恶梦将依然侵入每个玩家的内心深处……

全新的故事还是旧作的续篇？

在发表会上开发人员表示，本次作品与前几作相比，除了依旧发生在寂静岭之外，情节部分将毫无联系。本作的新主角——亨利·汤森德（Henry Townsend），在游戏一开始就被恶梦所惊醒，接着发现自己被锁在自己的房间里面，而后在自己的卧室里发现了一个可以出入的通道，在这个通道外是一个异度世界，整个故事就从这里开始了……

本作的开发小组是开发《寂静岭2》的原班人马，而我们知道，这个系列的第一作和第三作属于同一个开发小组，所以这两者的故事情节是相互依托和继承的关系。那么我们是不是可以猜测，因为1和3的故事是相通的，所以2和4的故事也会是相通的呢？还是开发人员的话："在本作中你将会看到预想不到的角色……"



由此可见，本作将是接续在前作（第二部作品）基础上的全新故事。因为开发人员已经表示这次将是"《寂静岭》系列"最后一次在PS2上登场了，所以本作不但将承担着接续前作的任务，更是要对整个系列做一次完整的阐述。（恶梦和诅咒终于要结束了？）

"……（本作）与前作完全不一样，但是你一定会有熟悉的感觉。"

据KONAMI官方表示，本作中所有的设定与前作都不一样，但是只要你一进入游戏就会知道你是进入了《寂静岭》的世界。主角将在现实与梦魇之间徘徊，而那些令人绞尽脑汁的晦涩谜题仍将继续谋杀玩家的脑细胞。由于这次会出现更多的敌人，主角可以使用的武器和装备也丰富得多，"更多的（新武器和新装备）将由玩家自行探索。"

游戏中另一个令人印象深刻的地方就是那些怪异的乐曲了。系列音乐制作人山冈晃已经完成过前3作的制作，这次仍然由他亲自操刀来担当新作的音乐和音效制作。这位曾经从TORO艺术学院退学的知名游戏音乐制作人表示要让《寂静岭4》有着全新的视听感觉，但是又会保持该系列的风格，那种怪异的音效和诡异的乐曲会令玩家深陷恐惧和惊悸状态而无法自拔。

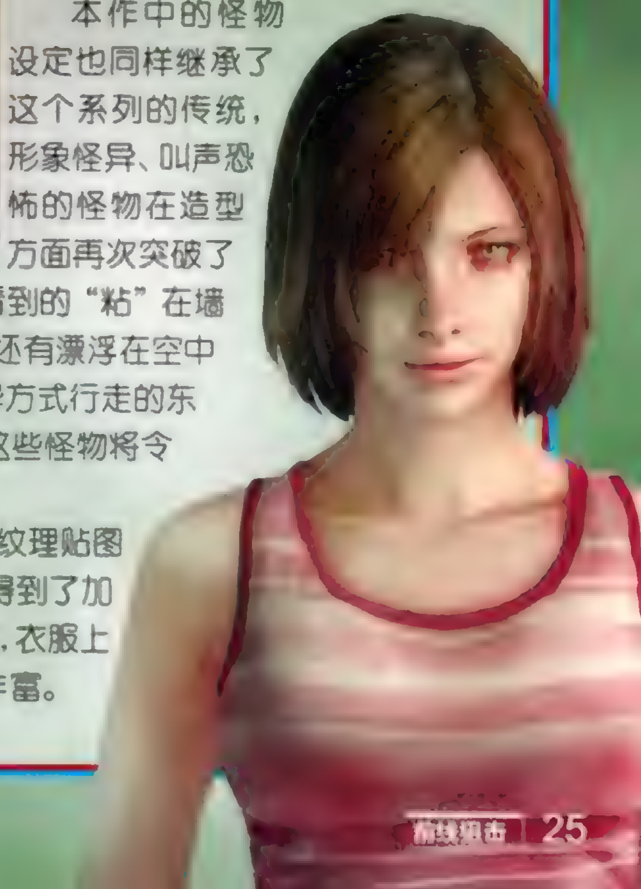


熟识的气氛和未见的怪物



游戏中最令人印象深刻的恐怖就是那永远也无法散尽的迷雾了吧？这种"看不见前方"的压抑感无时无刻不在刺激着玩家的肾上腺素，"《寂静岭》系列"也正是以这一点而奠定了其在恐怖游戏类型中不可动摇的地位。而在本作中，这种效果再次得到了强化，除了一贯的迷雾和干扰杂波的效果之外，还增加了一种类似上代作品中那种画面微微扭曲的效果，当亨利行走在异度世界中时，你可以感觉到他其实并不属于这个世界。

这次关卡的设计也是别具匠心，正如开发人员所言，这次的关卡设定将完全配合玩家的心情。（注意是玩家而不是主角哦！）在这些关卡里面包括森林、监狱和旅馆等，在异度世界中也同样充满了例如床单、血迹和锈斑等"招牌装饰"，而随着游戏进程的推进，相信玩家的心情也会逐渐变化，开发人员要利用逼真的关卡场景让玩家真真切切地溶入到游戏的气氛中去！



本作中的怪物设定也同样继承了这个系列的传统，形象怪异、叫声恐怖的怪物在造型方面再次突破了我们的想象空间，比如在这些图片里面看到的"粘"在墙上的人、长着两个婴儿面孔的怪物、甚至还有漂浮在空中的尸体，在预告片中还看到了一种以怪异方式行走的东西，现在就是想想也会令人毛骨悚然，这些怪物将令玩家在游戏中时刻被恐怖所笼罩！

另外，系列中被人称道的人物造型、纹理贴图等视觉效果（指的是正常人物）也再次得到了加强，人物皮肤的质感比起上作来更为逼真，衣服上的皱褶也更为自然，表情方面也会更加丰富。

文：多边形

无尽的罪恶重返伦敦都市！



大逃亡2	SCEE Team Soho	A·AVG
The Getaway 2	预定2004年内	美版
1人	[illegible]	[illegible]
对应周边未定		推荐玩家年龄 13岁以上

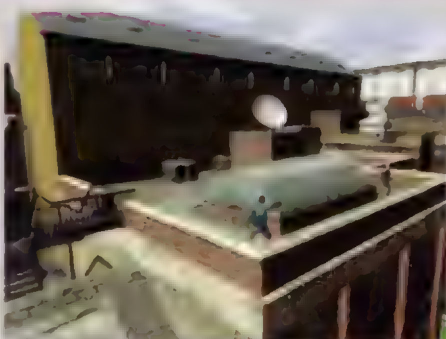
PS2

由SCE的欧洲部门SCEE制作的动作冒险游戏《大逃亡》，其前作就取得了相当不错的销售成绩，而经过一年之后，续作也于近日公布了众多新画面，只不过这次的制作小组更换为了SCEE旗下的Team Soho，这个名不见经传的小组会给我们带来怎样的《大逃亡2》呢？

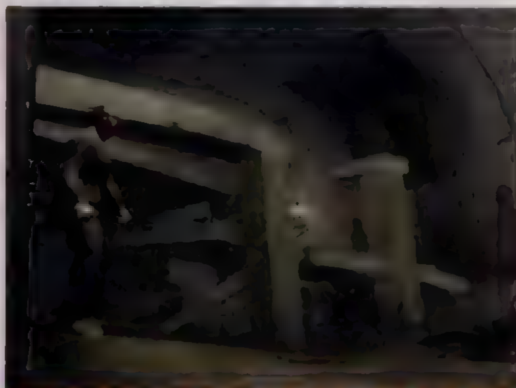
制作人员全体更新

前作的开发小组是索尼伦敦工作室，不过在成功推出前作之后，工作室的主创人员布兰丹·麦克拉马拉（Brendan McNamara）离开开发队伍自立门户了，所以索尼不得不更换了这个工作室的组成成员，而以前从未抛头露面的英国Team Soho"幸运地"被索尼收购，成为了现在的索尼伦敦工作室。在这个全新小组笔下会诞生怎样的全新《大逃亡2》呢？

新主角新故事



这次《大逃亡2》的故事与前作将毫无联系。故事发生在前作两年后，新主角名叫埃迪·奥康纳（Eddie O' Connor），作为一名地下业余拳击手，生活本来就十分地颓废和无序。在一次偶然的机会，他被某个黑帮组织看上了，做起了他们头目的保镖，紧接着他慢慢地被各种冲突卷入了一系列的黑帮纠纷中，被迫陷入被黑帮和警察双重夹击境地的他踏上了逃亡的路程，这就是本作故事的主要情节。

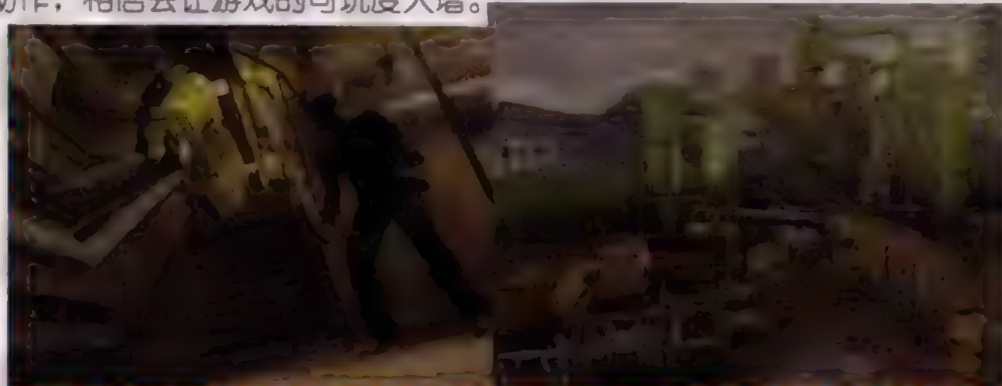




新动作新城市

在前作中，最令人称道的地方就是游戏中那完全拟真的伦敦市区的景象，制作人员为了令游戏以假乱真，找到了当年伦敦街头的许多图片，在游戏中予以120%的还原，让欧洲特别是英国的玩家们大呼过瘾。而这次据说除了伦敦之外，还会有一个全新的城市出现，而制作小组承诺也会完全还原该城市的风貌，至于是哪个城市呢？这要等游戏发售才会揭晓！

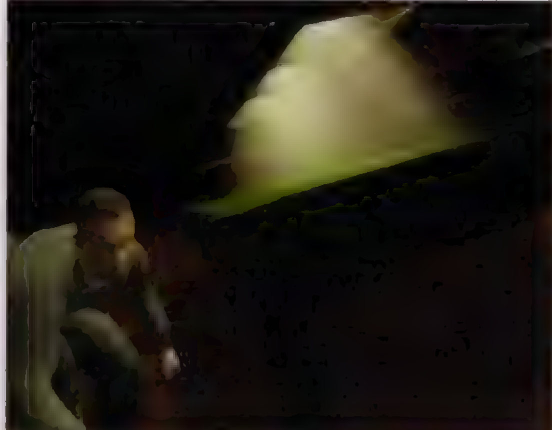
除了在场景上会有更多进步之外，主角本身的动作也会更加丰富，例如通过主角的姿态来判断其体力程度，或者贴墙观察等，通过这些新增的动作，相信会让游戏的可玩度大增。



系统要素再度强化

本作的游戏方式十分丰富，例如汽车追逐战、悄悄跟踪目标人物等，官方网站上对本作的定义为"基于任务的驾驶游戏（Mission-Based Driving）"，由此可见驾驶将是游戏中的重头戏。在续作中这些成功要素将得以完全保留，并且将大幅强化游戏中NPC和敌人的AI。而且这次在同一场景中所出现的敌人数量也会有所增加，战斗起来会更加火爆。另外，更多的真实车辆将出现在游戏中，这些车辆都是在那个时代风靡一时的老爷车，当玩家驾驶着这些车辆行走在古伦敦的街头时，会有怎样的感觉呢？





未经证实的新要素

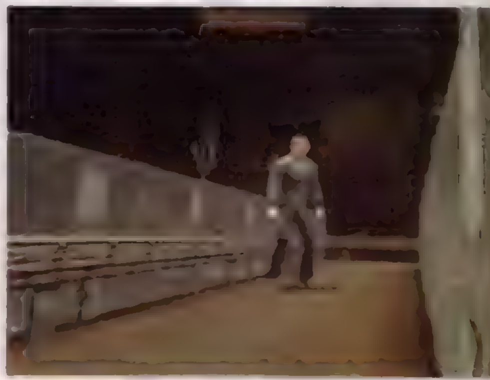


1. 可以进行联网对战？

有消息称，本作中会对应PS2网络，那么这次是可以进行联网对战？还是可以利用网络下载新车辆新场景新任务呢？看来这个谜题要等游戏发售才能揭晓了。

2. 对应EYE TOY？

在欧洲大受欢迎的EYE TOY也能对应这个游戏？当然不是用来作操纵器了，而是可以把玩家的相貌拍摄下来，然后让玩家作为游戏的主角出现，这样是不是令玩家的投入感大增呢？而结合上一个传闻，如果能够联网对战的话，玩家也可以将自己的相貌发布到网上，这样想来还是很令人兴奋的哦，真希望这样的传闻成为现实啊！



文：泰坦

变形金刚Armada

前线狙击



希望那些对大约二十年前的《变形金刚》钟爱有加的FANS这次不会觉得意外，因为本作是基于新一代变形金刚和相关玩具而制作的游戏，那些新产品当然在市场上取得了一定的成功，给欧美FANS留下深刻的印象。从目前公布的试玩版来看，新的变形金刚产品与游戏结合得非常好，没有生搬硬套的感觉。

变形金刚 Armada	Atari	ACT
PS2 Transformers Armada Prelude to Energon 预定2004年5月11日		美版
1人	[illegible]	价格未定
对应周边未定		





在试玩版的新游戏中，玩家可以选择三个变形金刚角色同狂派人物（Decepticons）进行斗争，首先是著名的擎天柱，他可以变形为重型货柜卡车（tractor trailer）。另外两个是新增的角色：一位是急先锋（Hot Shoe），一个急性子机器人，可以变形为跑车，速度很快但其他能力稍弱；另一位是红色警报（Red Alert），在三名角色中能力最为平均，兼顾能力和敏捷，他可以变形为急救车。在每个任务开始前玩家可以选择自己中意的变形金刚及由迷你金刚（Minicons）驱动的特殊装备。在游戏中可以得到大量的迷你金刚，每个迷你金刚都会为角色提供一样独特的防御或攻击技能。一些普通的迷你金刚可以提升角色的基本性能，比如力量、武器性能和速度；而特殊的迷你金刚则可带来珍稀能力，比如Dash Maneuver及一种用于伪装的能量盾。玩家需要在整个游戏过程中设法收集迷你金刚来得到隐藏的能力，这样才能在最终的战斗中取得胜利。另外，借助迷你金刚的收集玩家可以在战斗中更快地变形，有利于把握战机。



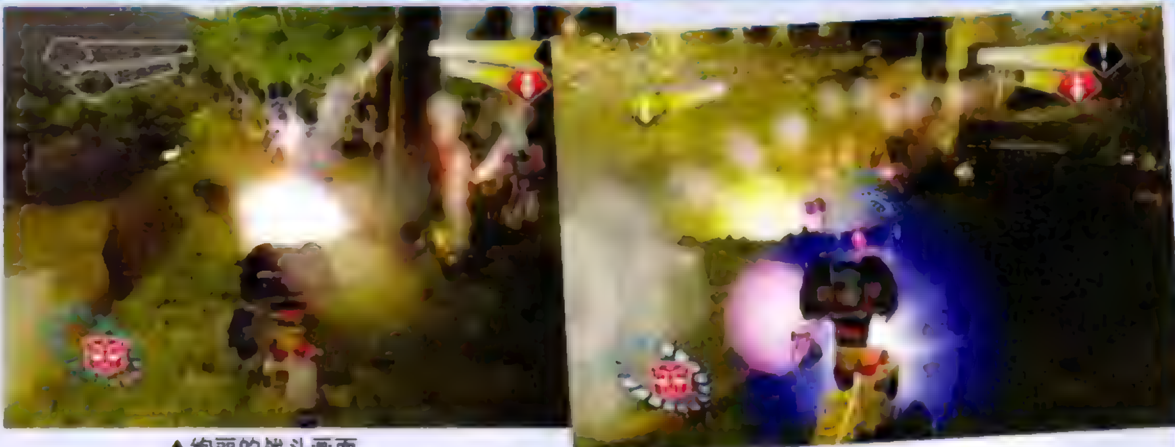


游戏本身是线性任务制的，开始时玩家将从亚马逊河出发追击一个落单的敌人，随后会经历南极洲、大西洋中部、甚至塞博特恩星球（Cybertron）。如果你对新的变形金刚角色不是很熟悉，那么在游戏中你会遇到很多相识的老面孔，威震天依旧是狂派人物的首领，尽管他现在能变形为一辆坦克而不是一把枪。当然，可以吞食星球的巨大的宇宙大帝（Unicron）也在游戏中令人难忘地登场，到时大家不要错过了。说到巨型角色，游戏中还有一位庞大的BOSS非常引人注目，似乎有900英尺高，不知道算不算是游戏历史上最高大的BOSS，跟他战斗时的感觉实在是难以捉摸，大家不妨猜猜那是谁。



从试玩版的影像来看，游戏中的变形过程和激烈场景都比较平滑流畅，而制作小组竭力改良了动作引擎，力图使玩家体会到优秀的操作手感。游戏中的图像效果也没什么可抱怨的地方，当然也不是非常的优秀，不过不失吧。比较有看头的可能还包括经过细化的机体变形过程，游戏正式发售时玩家即可体会这些细节。

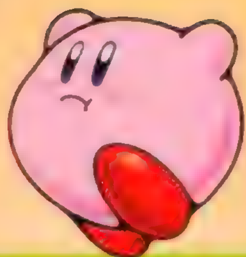
根据目前得到的消息，本作在五月推出应该不会有什么麻烦，而制作组也表示获得许可使用如此著名的角色们制作ACT是一件非常荣幸的事情，他们会努力把游戏做到最好，并加入许多隐藏要素。喜爱变形金刚系列的玩家不妨一起期待这部作品吧。



▲绚丽的战斗画面。

文：阿修罗

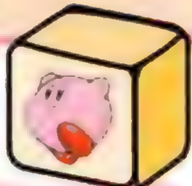
星之卡比 镜之大迷宫





继移植版的《梦之泉DX》之后，原创的《星之卡比》最新作终于在GBA上和大家见面了。虽然游戏作看上去和之前的《梦之泉DX》没有什么太大的差别，但是一些新加入的要素绝对可以让你在玩过之后大呼过瘾。





卡比大作战

看了上期“前线狙击特别版”中介绍的读者应该已经知道了，在这次的《星之卡比》中，玩家不再只是孤军奋战了，游戏自始至终都会出现4个不同颜色的卡比。4个卡比一起出现，玩过《梦之泉DX》的玩家应该知道，在前作中这是只有多人联动时才会出现的情景。而且由于数据传输速度的问题，卡比们只能集中在有限的范围内活动，实际上并不是非常自由。不过《镜之大迷宫》让玩家在单机游戏时也同样能够体验到相同的乐趣。

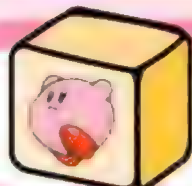
在单机游戏时，玩家只能手动控制一个卡比，其他的3个则会按照电脑预先设定好的行动方式自由地在迷宫中行动。当玩家控制的卡比遇到了一个人无法解决的谜题、被敌人围攻或者BOSS太过强大时，玩家就可以利用叫作“携带通信机”的道具召唤来其他同伴帮忙。不过玩家并不是能够随心所欲使用这个系统的。诸如使用次数、同伴反应时间之类的要素会对使用时机进行一些限制，让整个游戏达到一个更好的平衡性水准。这个全新的系统将直接关系到游戏的乐趣比起前作的进步，玩家可以在游戏中实际感受一下，相信会非常有趣的！











闪亮登场！新复制能力

每次推出新的《星之卡比》游戏，卡比就会增加一些新的复制能力，这一次的原创新作自然也少不了咯！下面就让我们一起来看看吧！

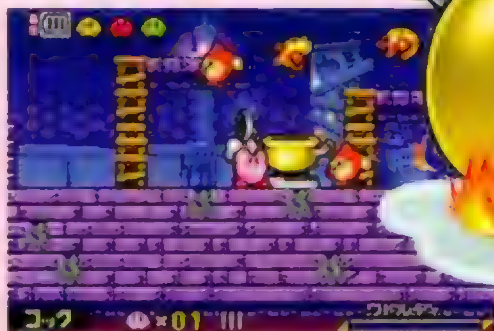
天使

头上顶着光环，背后长着翅膀，手里拿着爱心弓箭，卡比变成了丘比特！这个能力的特色自然是能够在空中飞翔了，而弓箭则能够自由控制向前方3方向进行射击。





大厨





戴上厨师的帽子，拿出一口大锅，然后敌人们就争先恐后地跳进锅里被做成美食。（汗）这个能力的最大特点是全屏攻击，而且攻击结束以后会出现很多用来恢复的道具。应该同噪音一样，属于一次性能力。

导弹





卡比把自己变成导弹四处乱飞？不错，变身以后玩家可以用十字键自由控制导弹的前进方向，一旦撞到敌人或者障碍物就会引发大爆炸，而卡比也可以用自爆来攻击敌人。因为导弹速度很快，所以估计不太容易控制航向。





文：猫太

前线狙击

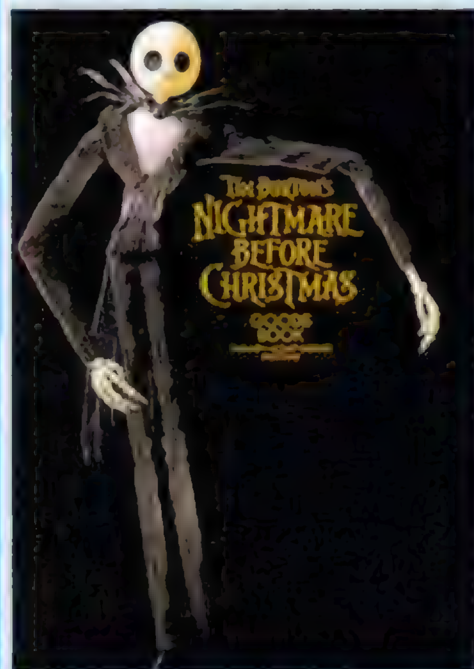
TIM BURTON'S THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS

圣诞惊魂夜	CAPCOM	ACT
PS2 Tim Burton's The Nightmare Before Christmas	预定 2004 年秋	日版
	记忆要求未定	

玩过 SQUARE ENIX 的王牌 A·RPG《王国之心》的玩家应该记得“HALLOWEEN TOWN”这个场景，除了充满了坟墓和阴森恐怖的气氛外，相信最能让大家感到难忘的就那名拥有一副细长身躯的角色——杰克（JACK）吧！没错，他也是在1993年，由美国的著名导演克里斯·萨兰登（Chris Sarandon）监制，并由蒂姆·波顿（Tim Burton）亲自制作的动画《圣诞惊魂夜（The Nightmare Before Christmas）》中的男主人公。现在CAPCOM取得了欧洲迪士尼公司授予的版权，着手将这款曾经风靡欧美的动画再度搬上游戏舞台。究竟本作从《王国之心》单独脱离出来会变成怎么样的游戏呢？以下便开始探讨。

制作人简介

中文名：蒂姆·波顿
英文名：Tim Burton
出生日期：1958年8月25日
出生地：美国加州
监督作品：1984年《科学小怪人(Frankenweenie)》、1988年《阴间大法师(Beetlejuice)》、1989年《蝙蝠侠(Batman)》、1999年《蝙蝠侠回归(Batman Returns)》、《人猿猩球(Planet of the Apes)》
参与制作作品：1993年《圣诞惊魂夜(The Nightmare Before Christmas)》、1995年《永远的蝙蝠侠(Batman Forever)》、1999年《蝙蝠侠回归(Batman Returns)》



蒂姆·波顿1958年8月25日出生于美国加州，毕业于加利福利亚州艺术学院。因为自小就喜欢玩电影特效和特技，还经常拍摄特殊的诙谐电影，后来也曾在迪斯尼片厂工作。1981年他执导了第一部卡通短片，之后有幸以第二导演的身分参加了剧情短片《科学小怪人》的拍摄，接下来导演的电视片是大受欢迎的《阿拉丁》，这一系列让他在影视界逐渐培养了出更多的信心和能力。在不断地成长起来的波顿努力之下，他在影视界的名气也越来越高。后来在1989年负责监制《蝙蝠侠》，在拍摄1995年的《永远的蝙蝠侠》时，他由监制摇身一变成为了制作人。在1999年的《蝙蝠侠回归》里他更是由他担当了监制和制作参与这两个角色，让人更加惊叹这位“天才”的实力。其中在1993年更与名导演里斯·萨兰登一起制作了《圣诞惊魂夜》。接着的2001年里，蒂姆·波顿又因为《人猿猩球》的重拍而再次成为人们的焦点，当时竞夺这部影片执导权的还有另两位著名导演奥利弗斯通和詹姆斯卡梅隆，可见蒂姆·波顿的确拥有相当强的实力。

角色简介

到现时为止，官方只公布了5名角色，而且这5名角色都是原动画中的主要人物，至于会不会出现新角色还是一个谜。但从已经公布的画面里看，会登场的角色应该还会不断出现，毕竟现在离游戏的发售日还有一段比较长的时间。在这里就介绍向个公布了的老面孔吧！

杰克

南瓜之王，也是万圣节镇的领导者。每天都在为举行一个让每个人都心惊胆跳的晚会而费尽心机。

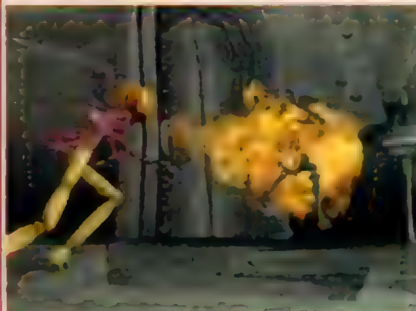

▲杰克的手上拥有一团谜之绿色液体，利用这团液体可以对敌人做出各式各样的攻击。


▲看来这名敌人被杰克折磨得非常痛苦。



●圣诞装版杰克




▲还有南瓜头版的杰克呢！看来这个装束的特长就是使用火焰攻击了。


▲换上这套衣服后可以使用手上的“礼物袋”攻击敌人。（汗……）


▲看来还有其他没有公布的角色呢！

●布基

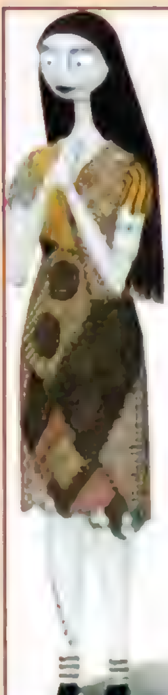

▲几乎是所有糟糕事件的发起人，身体由大量的虫集合而成。

●坏小孩3人组


◀让杰克最头痛的3个小鬼，依靠会走动的浴缸移动。

●莎利

▼由芬克斯坦博士制作的人偶，造工很粗劣。非常羡慕杰克。



文: 邪魔天使

更有战略性，更有戏剧性！

新天魔界 混沌时代IV	IDEA FATORY	SLG
PS2	预定 2004 年 4 月末	日版
1人		
	游戏 SOUND CD	



以内巴大陆为舞台的《混沌时代》(以下简称《GOC》) 又有新作了！在经过了前几作后，IDEA FATORY 又做了一些新的尝试。这次的系统跟前几作相比有了一定的变化，而画面上的变化更是可以用"豹变"来形容！比以前更细致更华丽，相信玩过前几作对以前那相对人设而言而比较简陋的游戏画面感到不满的玩家，在看到这次的《GOC IV》时一定会惊呼游戏的变化之大实在不敢相信。游戏秉承了系列的优良传统，华丽的人设、豪华的声优阵容（这次女主角的声优特别请来了林原惠美小姐）、性价比极高的限定版！所以绝对是一款值得一试的作品。

内巴大陆的历史翻开了新的篇章

由各种种族构成的幻想世界——内巴大陆，这就是"《混沌时代》系列"中各个故事发生的舞台，而新的故事将会在今年再次上演！在经过了一段时间的磨练之后，一个系统与故事都相当优秀的游戏将要登场了。在本作中，游戏更有战略性，而故事也更加曲折生动！在滚滚历史洪流中角色的命运会如何，这也牵动着玩家的心，下面就一起来进入内巴大陆，这个传说产生的舞台吧！

游戏的注目点！

《GOC IV》在很多方面与系列的其他几作有所不同，可以说该作对系列来了一个大变革。因为新要素多多，很有新鲜感，所以不管是初次接触该系列的玩家还是熟知该系列的玩家都可以将本作当成一个新的游戏来玩。

POINT 1 新势力＆新角色的投入，战略性大增！



选择一个分布在内巴大陆中的国家，然后统一大陆，这是系列传统的游戏进行方式，所以新角色的加入是吸引玩家的一个重要因素。在新增加了势力和角色的基础上，未知的因素也增加了，所以夺取哪个据点、根据敌人的实力拟定战略方针就显得更重要了。



◆多拉巴尼亚帝国



◆解放军

以解放被多拉巴尼亚帝国支配的各国为目的的势力。



◆梦魇

POINT 2 系统大幅度进化！

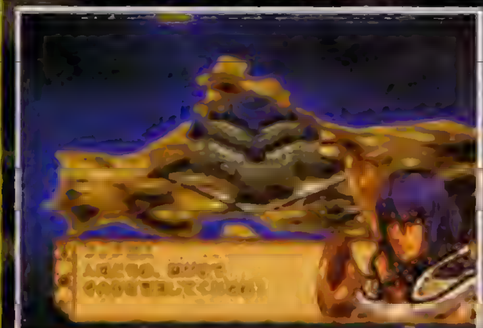
在本作中加入了诸如昼夜变化、地形效果等影响部队能力的新要素，因此战略性也就大大增加了。另外，由于画面采用的是斜下方视角的方式，所以玩的时候寻找势力就更容易。这些系统的进化既增加了游戏性又让游戏更加耐玩了。



◀由于视角变成斜下方视角，所以在把握战场状况上就更容易了。

POINT 3 故事更具戏剧性！

由于有新势力的登场，所以新增的剧情就一定不要错过了。除此之外，帝国所追求的"龙之力量"究竟是什么（后面有详细介绍），这些剧情可是超具有吸引力的啊。而争夺大陆霸权的战斗究竟会引发出什么样的剧情呢？我们拭目以待。



▲所选择势力的不同，故事也不一样，这是系列的优良传统。



吉娜·罗兹

CV: 林原惠美

本作的主人公，帝国骑士团第八部队长。性格活泼，经常与不死鸟巴德一起行动，战斗中使用剑以及左腕莞手中的加农炮进行战斗。



▶昔日恋人现在成为了敌人，不知后续发展如何。

STORY 围绕传说的“龙之力量”，新的战乱拉开了序幕！

它的怒吼可以在千里之外听到，它的火焰可以烧尽世上的一切，它就是传说中的龙王。而消失的大陆的人们却深信这个传说的存在，他们惧怕龙王，尊敬龙王……

在现代，大陆的一大半已经被多拉巴尼亚帝国支配，为了在与敌对势力、反抗军的战斗中取得胜利，帝国开始寻求传说中的“龙之力量”。

在帝国的境内发现的巨龙，虽然已经死亡，而且身体也已经腐烂，但却有复活的征兆。难道它就是如何得到“龙之力量”的关键？

使魔科科鲁

使魔特特鲁

天真烂漫喜欢游玩的魔族女王

露露拉拉·巴洛克

CV：鹰村游

站在由魔族构成的势力——梦魇顶点的吸血鬼一族的女王。对事积极、性格开朗、有些孩子气，与战斗相比她更喜欢玩耍。

新要素

刚才我们对追加要素进行了一个总结，现在就来仔细看看本作中增加了哪些新要素，不要错过了哦。

新要素 1 搭档

不知道大家注意到没有，在介绍三名主要角色的时候，他们的身边都有伙伴存在。吉娜的巴德，巴索利亚的雷王，露露拉拉的科科鲁和特特鲁都是他们的搭档。在战斗中这些伙伴可都是作为一个战斗单位参战的，虽然现在不知道他们的实力究竟如何，不过他们是让人放心的好搭档这一点是不用怀疑的，所以在看主角能力的同时也不要小看这些小家伙的存在啊。



巴德

与吉娜一起行动的不死鸟巴德，其攻击方式是用翅膀攻击。



雷王

巴索利亚的搭档雷王擅长使用大范围的电击攻击对敌人造成伤害。





科科鲁＆特特鲁

露露拉拉的使魔，不知道两只使魔连携攻击的时候是什么效果。

新要素 2 地形效果

在本作中，地图上的道路是由一个一个方格子组成的，每一个方格子都设定有平地、森林等属性，而每一种地形又有它的地形效果，并在战斗中对武将和士兵的能力造成一定影响。在本作中，地形的效果对战斗取得胜利有重要影响。



▲将敌人引诱到对自己有利的地形，游戏中利用地形优势的战略非常重要。



▲在障碍物很少的平地上基本上所有战斗单位都能正常发挥实力。



▲在森林地形中，战斗单位的能力会变得低下，但也有适应森林战的战斗单位存在。

新要素 3 建设·开拓

在前几作中，除了提升自己据点的级别外是不能进行创造等行动的，但在本作中却可以在地图上建设新的建筑物或开拓新的道路！因此，除了能够尽快地提升国力之外，还能对敌人的进军采取有效的预防措施。建设、开拓可以在自己王国周围的很大一片领地内实行，所以，为了确保新的土地，积极的开发就显得很重要了。

建设新的建筑物



▲这次建筑物的增加除了可以从敌势力那里夺取外，还能在自己领地里进行建造。

增加移动道路



▲如果对原来地图上不能通行的道路进行开拓的话就能开拓出新的移动路线。

白虎·雷王

与帝国对立的解放军的领袖

巴索利亚·泽诺

CV：西原翔吾

曾经是帝国骑士团第一部队长，但对任务抱有疑问而离开了帝国，为了寻求真正的正义，他成为了解放军的领袖。在作为骑士团队长的时候他与吉娜是恋人。

新要素 4 时间的流逝

在本作中首次加入了时间的概念，这也是该作与前几作区别最大的地方之一。每过一个回合时间就流逝一点，并形成昼夜变化，昼夜的变化会影响士兵的能力。每一个回合都是从白昼开始，而到回合终止之间都是会按照昼→夜→昼……这样的顺序交替的。

一般士兵在白昼战斗较有利

士兵、僧侣等一般士兵一到晚上能力就会低下，所以到晚上对其进行进攻就相对容易一些，如何看准时机对敌人进行进攻，这也是需要仔细考虑的地方。

夜晚是魔族士兵发挥本领的时候

吸血鬼、狼人等魔族士兵一到夜晚其实力就会大幅度提升，如果利用好这些特点，那么统一大陆的野望指日可待！

26 总分 热血推荐



一闪爽快度 ★★★★★★★★★★

鬼武者3



10 8 9



纱迦



或许是事先期望过高，再加上那段异常出色的开场动画，拿到游戏后竟然有小小的失望。游戏的画面有了明显的进步，但游戏的玩法却出现了一定的退步。自然场景固然有惊艳的感觉，不过场景还是以室内居多。当然系统的精髓“一闪”被完全保留了下来，并得到了大大加强，这点足以令人欣慰。由于追加了“鬼难”难度，因此“普通”难度比前两作有所下降，算是满足了各种水平玩家的需要。

D·S



经过两年的漫长期待，PS2上第一个超人气游戏系列的第3作问世。本来说这些都是为了表达在该游戏人手之前的心情，可最终得到的确是让我有些失望的游戏感受。CAPCOM如今的动作游戏似乎都难以逃脱一个莫明的瓶颈，让喜欢它的玩家总能够在一款新作中找到与以往同类型游戏中完全相似的地方。该游戏流程沉闷，剧情毫无张力。好在CAPCOM的动作游戏手感依旧出色，难度适中。

GOUKI



系统与前两作相比变化不大，在全3D的场景进行移动画面非常流畅。“十连技”的设定是亮点，对于手感的要求比较严格，完成之后爽快感极高。左马介与雅克的性能稍有区别，比较起来还是传统的左马介的游戏性更高。游戏的流程为系列最长，故事与时间旅行有关，非常奇妙。在游戏中段需要重复在左马介与雅克之前进行切换，稍觉单调。谜题继承系列风格，隐藏要素极为丰富，总的来说更注重战斗的乐趣。

PS2■DVD-ROM■CAPCOM■鬼武者3■ACT■2004年2月26日■1人■无对应周边■378KB以上■推荐玩家年龄：15岁以上

25 总分 热血推荐



群星闪耀度 ★★★★★★★★★★

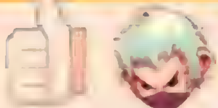
007：所有或一无所有



9 8 8



多边形



一部星光闪耀的游戏，整个游戏的出演阵容并不亚于一部“《007》系列”电影，无疑让游戏平添几分魅力，就是不玩也要拿来看看（笑）。游戏本身的素质也是相当高，综合了多种游戏类型的本作在游戏性方面令人无可挑剔，画面和音效方面也秉承了EA公司出品游戏的传统，一如既往地优秀。操作方面十分容易上手，游戏还提供了专门的训练关来让大家熟悉操作。这是一部从各方面来说都是相当成功的作品。

GOUKI



较之前作进步明显，游戏充分发挥了EA国际大厂的优势，游戏元素极为丰富，参演角色阵容空前强大。对皮尔斯·布鲁斯南的刻画非常仔细，表情等细节描绘令人叫绝。游戏以任务制方式逐步展开，除了完成主任务之外还有很多并不影响主线的分支任务等待007去发掘和完成。游戏普通级难度并不高，获得白金评价也不是难事，但是在最高难度下就颇有些挑战性了。敌兵的AI普遍偏低是个遗憾。

SOUL



真正的“电影化游戏”！说它电影化，不仅仅在于它如电影一般的表演场面、演员阵容；还在于它如电影一般的快节奏，如电影一般的短小精悍，毫不拖泥带水；也在于它如电影一般的“美味可口”。游戏中动作、驾驶各部分每一部分都可以媲美同类游戏，同时它还能把这些部分融合在一起，让人们真正在游戏中体会传奇特工007丰富多彩的浪漫冒险。没有理由错过它的，尤其是忙碌的你，因为它的“电影化”。

Multi■DVD-ROM■EA GAMES■007：Everything or Nothing■ACT■2004年2月11日■1人■游戏另有NGC和GBA版■55KB

25 总分 热血推荐



爽快度 ★★★★★★★★★★

战国无双



8 8 10



纱迦



游戏的系统完成度很高，尽管只是第一作，但出手不凡。游戏看上去与“《真·三国无双》系列”相似，其实差别较大。虽然只有15名角色可以使用，但每位角色的玩法都有明显不同，所以倒也不觉得很遗憾，反而令人对下一代更加期待。隐藏服装的设定非常恶搞，若不是与战国时代格格不入，绝对可以打满分。最大的不满在于游戏的剧情有80%以上都是虚构的，熟知日本战国历史的人玩起来会很不适应。

阿修罗



虽说日本历史人物让人的代入感不如《真·三国无双》强，但是游戏本身的素质足以让人为它疯狂了。新的武器系统、技能系统在继承的基础上有了一定程度的变化，玩起来也有一定的新鲜感。“无双奥义”虽然和“无双乱舞”没有本质上的区别，但是当中可以使用Original Combo的设定却比较讨巧。而且使用无双时的各种效果也比较出色，使得游戏的演出效果更强。人物少是一个遗憾呀！

沙罗



作为一个新的“无双”作品，本作在画面上与“《真三国》系列”相比并无太大的提高。不过在支持了5.1声道之后，音效方面确实出色不少。只是在战场上的气氛，尤其是士兵的呐喊声几乎听不到了，这实在令人失望。新系统如“任务达成”等多少带了一些实验性质，可能部分玩家玩起来会有所不惯，但个人还觉得不错，期待在下一作中进化后的表现。另外游戏读盘的速度比“《真三国》系列”快不少，值得称赞！

PS2■DVD-ROM■KOEI■战国无双■ACT■2004年2月11日■1～2人■对应Dolby Pro Logic Ⅱ、硬盘■309KB

21 总分

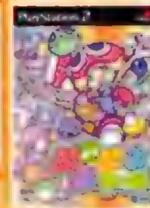


连锁度 ★★★★★★★★★★

狂热噗哟噗哟



7 7 8



猫太



具有13年历史的系列新作依然发挥了本身应有的特色。连锁、全部消除、利用连锁给敌人制造障碍物，这些经典的系统被完好无损地保留了下来。而本作的新系统“FEVER模式”更是能让在逆境中的玩家一下子扭转局面。而SONICTEAM最擅长的对应多语言系统在本作中也会出现，这样一来，对日语一窍不通的玩家也可以切换成英语轻松地玩了。总的来说，本作较接近于Light User向。

泰坦



“噗哟噗哟”进化到这一代多出了一些特别的“噗哟”（就是下落的彩色水滴装物体），经常导致精心安排的连锁局势前功尽弃，不过好好利用这些特殊形状的下落物体倒也经常制造出简单连锁让对手不得安宁。整体来说，本作的难度偏低，游戏选项比较多，大多是很久以前便很成熟的游戏模式，角色造型方面也很低龄化，适合女孩子们拿来解闷，两人对战的感觉依旧十分精彩，紧张刺激。

胜负师



具备较高人气的益智游戏系列最新作。玩家对于本作的画面不必深究，背景音乐和音效还算不错，连锁时的特效也能给玩家一些新鲜感。本作比较重视模式的改良和创新，基本玩法没有变化。众多模式使游戏的耐玩度增加了不少，而本作和众多优秀的PUZ一样，具有较高的游戏性。系列因为人物造型十分可爱，规则简单，深得女性玩家的喜爱，因此本作可以说是与MM培养感情的强力软兵器。（笑）

PS2■DVD-ROM■SEGA/SONICTEAM■ぷよぷよフィーバー■PUZ■2004年2月4日■1～2人■无对应周边■50KB

24分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

热血推荐

26 总分



特典影像吸引度 ★★★★★★★★★★

最终幻想X-2 国际版+最终任务



8 / 8 / 9

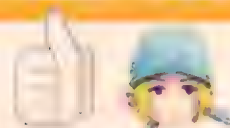


邪魔天使



与前作的国际版相比，该作显得就更有诚意一些。在游戏本篇中进行了一些细微的调整，比如换装可以在人物头像上看得出来等，这些细微的调整让人玩起来感觉更舒畅。本篇加入的怪兽育成系统可以说充分借鉴了某“妖怪”游戏，很有意思；斗技场能见到前作的角色不得不说是一大卖点。“最终任务”部分也借鉴了《风来之西林》的系统，再加上原有《FF X-2》的各种要素，让玩家在玩的时候很有充实感。

纱迦



对于玩过日版的玩家来说，想不出有什么不玩本作的理由，因为本作完美地对应日版记录。在国际版中追加的培养角色模式需要消耗大量的珍贵道具，老玩家数周目的“收藏”也经不起这样的折腾，对于新玩家来说难度就更大了。最终任务的玩法和“《风来之西林》系列”相似，不熟悉这一系列的玩家需要慢慢适应。总的来说游戏增加的内容远远大于系列以前的几个国际版，推荐一玩。

泰坦



英语配音似乎比《FFX》的国际版更好听一些，系统非常精致、成熟。国际版比日版增加了怪兽育成系统，使得作战乐趣有所增加，丰富的修炼模式让玩家在有限的场景中不会很容易发闷，但仍然没有解决场景数量少的问题，当然这毕竟是一个拓展产品而不是新作。“最终任务”模式是一个创新，但有耗时间之嫌。本作还附赠了《FFⅦ AC》的一段预告片，画面清晰厚重，值得欣赏一下。

PS2■DVD-ROM■SQUARE ENIX■ファイナルファンタジーX-2 INTERNATIONAL+LAST MISSION■RPG■2004年2月19日■1人■无对应周边■221KB

黄金珍藏

27 总分



进化度 ★★★★★★★★★★

世界足球 胜利十一人7 国际版



10 / 9 / 9



GOUKI



游戏的读盘时间大为提高，这也与媒体首次变为DVD不无关系。多国语言解说/菜单对于国内玩家没有太大意义，球员名单依然采用片假名表示，德国、荷兰依然不是实名，遗憾。传球的准确率大为提升，在拼抢时球的运动轨迹更难捉摸，看得出本作的游戏引擎经过了一些改良。有利原则的掌握更加准确，手球的频率也减小了很多。无球队员在进行身体接触时会有许多不同的情况发生，为比赛增加了变数。

沙罗



初上手时发觉角色的带球感觉有些怪怪的，仿佛又回到了5、6代。本作中的传球比起7代，变得更加准确和轻松，即使是巴西这样的球队也能够比较容易地利用下底传中大打头球进攻。球员的数据和所在球队也根据最新资料进行了更改。不过个别球员的能力数据仍然偏高。最值得称赞的，是前作中被诟病的“误判”、“有利判罚”等系统，在本作中得到了有效的改善，变得非常人性化了！

多边形



画面的进化是显而易见的，死球之后增加了许多新的动作。从操作方面来说，与《WE7》相比有着不小的差异，尤其是速度的优势不再那么明显，身材高大的后卫在防守上很占优势。正如开发人员所说，《国际版》中手球的判罚明显减少，而《WE7》中最令人头疼的防守头球也总算是有所改善。但半场射门的BUG（俗称：雷兽射球）依然没有修正过来，甚至有愈演愈烈之势。这是迄今为止惟一令我觉得不爽的事情。

PS2■DVD■KONAMI■WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL■SPG■2004年2月19日■1～8人■对应手柄分插器■1220KB

20 总分



爽快度 ★★★★★★★★★★

崩溃



8 / 8 / 6

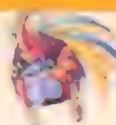


沙罗



本作虽然是个动作类游戏，但却与NGC版的《银河战士》一样是以第一人称为视角的。故事题材又是“科学技术所引发的奇异现象”，已经是见怪不怪了。主角可以使用的武器比较丰富，除了肉身搏斗和用枪支射击外，还可以使用一些花哨的特殊技。不过非常遗憾的是，游戏在视点转换方面很不理想，许多人表示玩了没多久就有头昏等感觉。对第一人称视点比较“苦手”的玩家来说，本作可能很难上手吧。

SOUL



难得的一款以日式审美观制作的FPS，游戏因此而与一般的美式FPS游戏有很多不同之处，例如虽为一款FPS，本作却以主观视角格斗作为亮点。独有的打击感制作得不错，但主观视角下又近身与众多敌人进行搏斗，这很容易让本来就不懂FPS的玩家头晕。画面素质中规中矩，不过游戏剧情相当吸引人，音效及音乐的制作倒也很见NAMCO的功力，玩FPS从不头晕的玩家值得一试。

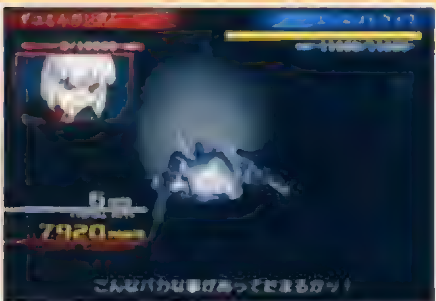
胜负师



这是一款具有很高创新度的作品，有NAMCO游戏的烙印。以军方生化士兵为故事背景的游戏已经不再新鲜，但是完完全全的主视角却是本作的一个亮点。在主人公的视角表现上相当真实，特别是发生故事情节时有着很强的代入感。但是“成也萧何，败也萧何！”游戏时的视角转动实在太快，甚至超过了《红海》，令人眩晕。作为新颖的主视角动作游戏，本作实验成分较多，但Xbox玩家仍可一试。

Xbox■DVD-ROM■NAMCO■BREAKDOWN■ACT■2004年1月29日■1人■5.1声道■硬盘记忆

22 总分

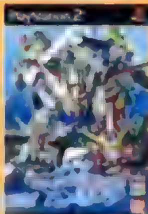


FANS向度 ★★★★★★★★★★

SD高达G世纪SEED



8 / 8 / 8



沙罗



发售时间与GBA版的《SD高达》相距才2个月，让人质疑这款游戏的素质。客观的说，本作与《NEO》用的是同一个引擎，所以画面没有任何提高，但读盘速度反而有延长的感觉。新增加的“SEED模式”很明显是针对《SEED》FANS而制作的，游戏难度、流程都不算太大、太长。另外本作对应家用机版前作《NEO》的记录，在游戏一开始时的人物、机体和资源都会有所增加。

阿修罗



除了说这个系列越来越像《超级机器人大战》我还能说些什么呢？游戏越来越强调战术部分，而战略部分则明显减少。以《SEED》为卖点是比较明显的“趁热打铁”式的商业行为，在吸引了一部分FANS的同时可能也会引起另外一些人的反感。游戏的画面比起去年的《NEO》并没有太大的提升，在操作界面略有改良。开启战斗动画时的读盘时间一如既往地偏长；片头动画的素质比较一般。

D·S



没想到这款游戏从公布到发售连半年的时间都不到，入手之后一玩才发现确实有骗钱的嫌疑。游戏的系统基本上与《NEO》没有什么太大的差别，就连战斗画面都多数是来自于前作的，使那些将前作反复通关数遍的玩家瞬间就失去了应有的新鲜感。SEED模式完全是FANS向的，剧情也与原作动画相当接近，也可以说该游戏最大的亮点也就在这里了。对于命中率有一定的改进，不像前作有时那么让人抓狂。

PS2■DVD-ROM■BANDAI■SD GUNDAM G GENERATION SEED■S·RPG■2004年2月19日■1人■无对应周边■161KB以上

索尼克英雄

文：猫太◆游戏时间：超过40小时

MUTLI◆特制DVD-ROM◆SEGA/SONICTEAM◆ACT◆2003年12月30日◆1~2人◆对应PS2、NGC、Xbox◆110KB/2格/记忆卡◆6980日元


黄金眼评分 24
9 7 8

热血推荐







事件发生时间：踏入2004年的前两天。
事件发生地点：编辑部。
事件的起因：《索尼克英雄》发售。
事件的经过：拿起电话拔起电玩店的电话号码。
事件的结果：NGC版《索尼克英雄》还没到货，明天估计就有了。
……（彻夜未眠）
事件发生时间：踏入2004年的前一天。
事件发生地点：某电玩店集中区。
事件的起因：《索尼克英雄》发售的第二天。
事件的经过：上楼下楼的次数达到N遍。（PS.N>10）
事件的结果：在最后一家电玩店看到了希望之光，兴奋得当即昏倒在地。

旧的结束

可以说，《索尼克英雄》是猫太在期待与等待的交错下"入手"的2003年最后的一款游戏。虽然2003年并没有给SEGA太多的"祝福"，但其实力之强大是毋须质疑的事实。当游戏公司推出过一堆劣质游戏后，该公司以后的游戏也不会让玩家们过于去期待。SEGA公司和它的"《索尼克》系列"同样也受到了这种坎坷的悲惨命运，以致该作在日本只有几千套的销量。

新的开始

在大约一个星期前，收到这样的一个消息：《索尼克英雄》在北美（美版的发售日为2004年1月5日）获得了软件销量冠军！收到这个消息后身体立刻颤抖了一下，满脑子充满了疑问。但后来想起了SEGA在欧美方面一向都十分强，而且在当时SEGA曾经给美国玩家留下了不少美好的回忆。（第一款《索尼克》在全球一共卖了400万份）因此SEGA和索尼克在美国人的眼中永远是"最可爱"的，新作能得到这样的成绩也绝对不夸张。（至少有很多被日本人"无视"的游戏没有推出过美版，或者有很多类型的游戏比较适合欧美人的口味）

SEGA定律：3>1

从MD时代的《索尼克》开始，"速度"是系列作品的惟一象征。这次的系统也不再像以往那样，每次只能使用一名角色冒险。而是以3名角色组成一个队伍，利用每个角色的不同能力通过各个关卡中的谜题。因此在本作当中，需要玩家去考虑的不仅是寻找最短的路线和最省时间的打法，还要考虑通过切换角色所带来的不同效果。每一支队伍中的3名角色都分别代表3种不同的行动类型，切换成谁带队就能使用那名角色的能力。这个系统是本作最大的卖点，也是系列中的一个成功尝试。以下介绍一下角色们所对应的颜色与能力的关系：黄色的角色表示飞行型，他们可以带着另外两名角色飞上一定高度的平台和一些没有底的场地。在飞行时要注意画面右上方的能量槽，如果在飞行时没有能量的话，就会立刻因为失足而死亡。对于一些飞行系的敌人，也必须要切换他们带队才能把敌人昏迷且掉下地面，这时就可以切换成攻击系的角色消灭它们了。红色的角色代表力量型，是队伍中攻击的主力成员。当遇到成群出现的敌人和防御力高的机器人时，切换他们是最好的选择。除此以外，当遇到一些会吹出大风的地面时，切换成他们带队就可以使用空中飞翔乘风而上了。而蓝色的角色则代表速度型。他们除了是队伍中跑得最快的一名角色外，还拥有其他特别的能力。比如说刮出龙卷风把敌人翻倒、转上栏杆到达更高的地方、贴着墙壁左右跳跃等等。所以在队伍中的主力一般都是这些代表蓝色的角色。另外，每次击倒固定的敌人或者破坏特定的物品后都会出现提升角色能力的道具，这些道具也会分成3种对应不同角色的颜色。每个角色都可以提升3次能力，而提升能力后最重要表现在攻击力方面。比如说特尔斯的空中攻击只能让敌人昏迷，但如果提升能力后就能附带攻击的效果了。

4种风格

在本作中玩家可以选择4支队伍，与《索尼克大冒险2》的"英雄篇"和"暗黑篇"相比之下，这次在分支方面又得到了进化。这4支队伍分别分别是英雄队、暗黑队、蔷薇队和混沌队。不要以为不同的队伍只是为了玩家的个人喜好而已，其实不同的队伍更代表了游戏的不同难度。从难度来分的说，就可以罗列为暗黑队>英雄队>蔷薇队。虽然每个不同队伍总体的流程和关卡大致相同，但在关卡中出现的路线、陷阱和敌人的出现方法都会有所差异。具体还是靠玩家的观察力和反应力才能找到最快达到重点的路线。混沌队的玩法与其他3支队伍的玩法截然不同，可以说他是一支完全独立的队伍。混沌队的目的并不是要破坏蛋头博士的计划，而是接受神秘人的电话委托，完成各种各样的任务赚取金钱。因此在选择这支队伍后，玩家要做的就是争取在最短的时间内完成任务。

Secret

每个区域大概分成2~3个普通关卡、1个BOSS战和2~3个隐藏关卡。隐藏关卡要在普通关卡里找到黄金钥匙，（一般在同一关卡里有两根钥匙，就算取得了本关的所有钥匙，进入的隐藏关卡也不变）那么在通过关卡后便能自动进入这些隐藏关卡。在隐藏关卡里是没有任何敌人的（使用蔷薇队时会出现一些巧儿向你扔障碍物和加分道具），在奔跑过程中尽量收集气球和其他道具，这样可以增加限制的时间。只要在限制的时间到达终点，就能得到混沌水晶（或者得到其他奖励）。把游戏中所有隐藏关卡的混沌水晶拿到的话会得到好东西哦！（注意：如果玩家在取得钥匙后死亡，那么钥匙也会消失）

唠叨的话

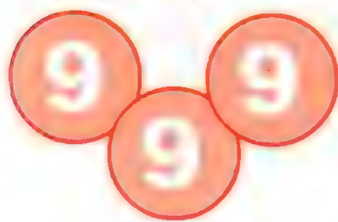
不要说我唠叨，本作虽然对应了3大主机，但想不到3大主机上的表现会相差那么大。（详细可以看总96·97期合刊的"特快专递"）虽然在机能上来说，3大主机的确也存在有比较大的差异，但PS2版上的本作实在是烂得太令人发指了。不要说画面，光是看着那恐怖的跳帧画面就让人无法忍受，在充满速度感的本作中，"跳帧"可是致命的伤害啊！如果这时有玩家站出来说"这么有速度感的游戏在PS2上跑不起来"，那么我可以告诉你当初以DC的机能运行《索尼克大冒险2》是非常流畅的，帧数完全可以达到60帧的正常值。而本作在画面上强化的东西并不多，且PS2与DC的技能怎么说也应该相差不少吧！弄成这个画面的确很说不过去。（PS．本期Gamehalo的《索尼克英雄》影像是采集于NGC版的，大家可以与自己的PS2版比较一下）这让人怀疑是否SONICTEAM与SCE的关系依然比较"冷淡"呢？（几天前，SEGA的社长位置已经由原SAMMY的里见治社长和铃木义治常务接任了，现在SEGA内部已经充满了动荡不安，究竟SONICTEAM以后的命运是怎么样呢？究竟《索尼克英雄》会不会成为系列最后的一款作品呢？作为玩家的我们就只能默默地向这一切"充满恐怖的未来"祈祷了）

生化危机 逃出生天

文：GOUKI◆游戏时间：超过20小时

PS2◆DVD-ROM◆CAPCOM◆AVG◆2003年12月11日◆1~4人◆对应PS2 BB Unit◆495KB◆6800日元

黄金眼评分27



黄金珍藏







《生化危机》开创了恐怖冒险AVG的新时代，制作人三上真司及他的第四开发部从此走向辉煌。几年之后由于各种原因《生化危机》的品牌影响力弱化，就在这时由《最终幻想XI》在家用机上引发的网络游戏风潮也影响了像《生化危机》这样的“生存”游戏——于是，《逃出生天》（那时还叫《生化危机在线》）便出现在玩家眼前。而这款游戏到底应该怎么玩，就成了游戏发售之前FANS们关心的核心问题：《生化危机》给人的紧张感很大程度上就来源于一个人游戏时的孤独无助，而当多人组队时呢？“生化危机”会不会彻底演变成“丧尸危机”？

更加令人忧心忡忡的是，本作是由开发“《龙战士》系列”以及格斗游戏系列的CAPCOM第一开发部负责开发的，他们是否能够很好地从第四开发部那里继承衣钵，制作出一款《生化危机》味十足的《逃出生天》呢？

毫无疑问，《逃出生天》在《生化危机》的发展史上占有非常特殊的地位——它不但是系列作品中第一款在PS2上完全原创的《生化危机》作品（除去《生化危机 枪下游魂 英雄不死》），也是SCE年末PS2网络发展大计的一枚重要棋子——在此之前，一旦有人提及SCE在日本市场的网络游戏，多半只会想到《最终幻想XI》，而《逃出生天》的出现能够更加促进PS2网络套件的销售。截止到一月底，《逃出生天》的出货量已经接近50万套，这个数量对于日本市场的网络游戏来说，已是相当可观的了——当然，《逃出生天》的成功也有另一方面的因素，下面会谈到。而第一开发部的另一个网络动作游戏《怪物猎人》也将在3月中旬登场，让我们期待这款异色动作游戏的表现。

成功的砝码

从《逃出生天》的初公开到游戏正式发售历经近两年，其中最大的一个变化就是增加了OFFLINE模式，让玩家能够进行单机游戏。这可以说是《逃出生天》为了保证销量而做出的“必须的决定”——在PS系主机上发售的《生化危机》销量从来没有低于过50万套，《逃出生天》也绝对不能破这个例。尽管可能有相当多的FANS和我一样对ONLINE的《生化危机》的OFFLINE模式心存疑虑，但我想大多数FANS会和我一样因为对这个系列的喜爱之情而让自己做出CAPCOM希望看到的决定。

当然，第一开发部自然有第一开发部的风格。比起擅长“紧密真实视角”的第四开发部来说，第一开发部的的游戏有着更粗犷的动感与美感。《逃出生天》的动作性可以称得上是系列之最，角色动作的丰富程度不亚于一款标准的动作AVG游戏（以传统的《生化危机》而言，甚至不会设计角色趴下爬行的场面，但《逃出生天》做到了）。而集系列之大成的游戏系统也令新老玩家都能够很快地适应。不过也加入了不少令人感到很“意外”的要素，比如说每个人的特殊动作（当初只是猜想可能每个人的剧情会有所不同）、在没有钥匙的情况下可以用武力破坏大门等等。为了强调“合作”的重要性，一般角色的道具栏都只有4格，这就迫使一支4人逃亡小分队的队员们要扮演不同的角色——就像一款RPG游戏一样，有负责战斗的战士，也有负责回复体力的白魔法师，甚至还有一名专门扮演“移动时空箱”的角色（阳子），大家分工明确，各尽所能，才能共渡难关。

GOUKI在“前线狙击”里介绍《逃出生天》的合作模式时，就已经提到过，当人们遇上危难时究竟是一种怎样的状态呢？是保全自己，无视其他人的安危还是大家齐心协力？自己一直就对《生化危机2》里昂与克莱尔在警署碰头之后分开行事持相当怀疑的态度，认为这是一种很不可取的策略。如果自己真的身处浣熊市，那是怎样也不会“放过”任何一个大活人的吧？《逃出生天》就给了一个证明自己观点的好机会。

在线游戏时，当玩家所扮演的角色不幸死亡之后，会再度爬起异变为丧尸！更加刺激的设定是这时玩家居然可以控制被丧尸化的角色去攻击你曾经的队友！不知道有多少铁石心肠的玩家会这样做呢？（笑）而在网络的另一头被前战友不幸咬到的玩家心中一定不是个滋味吧？事实上这也是CAPCOM想让玩家在《逃出生天》中体会到的一个要素——《逃出生天》的首个宣传影像中就有这么一句话：**你最亲近的人有可能成为你的敌人！**

剧情

剧情其实对于《逃出生天》来说并不重要，因为除了FANS，没有多少人会在乎一个已经知道了结局的故事其过程究竟是怎样的，更何况在《逃出生天》当中我们几乎看不到任何与其他系列作品有关联的地方。而这也是CAPCOM的剧本创作者厉害的地方——每一个剧本的剧情总是能够恰到好处地引导你更加深入浣熊市那场水深火热的灾难中，而且就在你以为能够更进一步的时候就突然将故事结束，就如同那些拍续集意欲很明显的好莱坞电影那样。而且5个剧本之间也没有太大关联，发生的地方也是完全不连贯的，说白了玩家只是在扮演某一个角色体验过程，而并非追求结果。

第一次上线的经历

在OFFLINE模式中了解了游戏的一些特色之后，当然就是去线上体会一下真正的《逃出生天》了（对应硬盘安装之后读盘速度果然有所提升，但速度依然不能让人满意）。成功登录进去之后发现各个服务器都差不多人满为患，看来《生化危机》在日本的魅力依然不减。上线与真正的玩家并肩作战的感觉果然不同于下线模式，总体感觉……更难了。（笑）在这里要稍稍抱怨一下《逃出生天》的即时交流系统，只有很简单的几个手势和指令，稍稍复杂一点的意图就很难表达出来了。比如说没钥匙开门，怎么办？因为没有一个指令能够表达出“喂，有钥匙的来开门啊！”这样的意思，所以你只能以身体语言来表达——在那儿一个劲撞门，兴许在你差不多快把门撞开的时候，钥匙大神会一瘸一拐地过来开门吧……道具的交换系统源自《生化危机0》，但有时你好心好意想把加血道具给受伤的漂亮女侍应辛迪，结果却被健步如飞的管工大卫一把夺走……然后看见大卫跑去充当了辛迪的黑马王子……天啊……

超级丰富的隐藏要素

平心而论游戏的流程并不长，5个剧本如果顺利的话并不会花太多时间就能全部完成。而网络AVG相比较网络RPG的一个致命弱点就是耐玩度不够高，为了弥补这一先天的缺陷，第一开发部为《逃出生天》设计了海量的收集和隐藏要素——说“海量”是一点也不为过的：如果你没办法玩在线模式，那么你有可能这辈子都收集不齐游戏的所有隐藏要素（单机模式能够得到的点数对于游戏的隐藏要素来说无异于杯水车薪，而在线模式的奖励就大方得多）。包括游戏原画、原声音乐、CG、即时演算的剧情动画在内的所有游戏元素几乎都可以收集，而最吸引人的莫过于隐藏角色了——在早期公开的游戏图片中，我们就曾看到一位英勇的消防员扶着平民从废墟中走出来，这名消防员也正是隐藏角色之一。至于在游戏中你看到的其他NPC，只要是有超过三四个镜头的角色，几乎都可以在游戏中选用，大大丰富了玩家的选择。

文：蜘蛛&GOUKI

特别企划 最被高估的游戏

"最被低估的游戏"之后，当然是"最被高估的游戏"了（笑）——gamespy.com在评出25个"被过分低估的游戏"的同时，另外25个"倒霉蛋"也心不甘情不愿地浮出水面了。看看这些游戏的名字，哪一款游戏的大名不是如雷贯耳？比起"最被低估的游戏"，下面将要介绍到的11款游戏的运气就没有那么好了：有句老话叫"枪打出头鸟"，一款游戏名声在外，幸运地获得市场以及绝大部分挑剔的媒体编辑的认同，但"反对"的声音也是绝对不会少的——但事情往往就是这样，如果太完美了，上帝也会妒忌的。假如你在这个列表里看到自己最喜欢的游戏，千万不要吃惊，也先别急，耐心往下看，总会有收获的……

排名第二十四位 阳光马里奥

从NGC发售时起，任天堂的追随者们就在苦苦等待马里奥以新的形象现身于3D舞台。宫本茂一手打造的摇钱树——《超级马里奥64》在N64上取得的巨大成功高高地吊起了所有人的胃口。《阳光马里奥》已经证明，其本身绝对绝对是一款伟大的作品，但我们每个人都期望看到的对"《马里奥》系列"的飞跃式提升，在本作里并没有出现。《阳光马里奥》沿着前作的方向大大地前进了，可惜，总的来说，该作既不像前作一样在市场上历久不衰，也没有太多新意可言。

《超级马里奥64》完美地迈出了马里奥和他的整个世界由2D领域转换为3D领域的最初一步。而《阳光马里奥》，显然没有在吸引玩家和提升整个游戏的理念方面取得前作一样革命性的进步。甚至宫本茂也承认这一事实，说《阳光马里奥》和《超级马里奥64》一脉相承，本质上并无太大区别。他宣称，每个玩家都期望看到的有跨跃式进步的正统《马里奥》大作仍在开发中——而我们本来是指望《阳光马里奥》就是展现这一进步的作品。《阳光马里奥》，依旧保持了系列一贯的趣味性，既不缺乏挑战，玩起来也乐趣十足。不管怎么说，它不是我们预计的完美无暇、代表同类游戏最高水准的终结巨作。也许，我们和宫本茂都要等到下一作的出现。

hardcore_pawn: 我觉得《阳光马里奥》最主要的问题是任天堂为之投入的广告和宣传之多，简直到了过分的程度。话说回来，其实老任对每一个《马里奥》新作都是如此卖力吆喝。《阳光马里奥》就是广告轰炸的牺牲品。宫本茂自己也评论说，《阳光马里奥》对3D平台冒险游戏的进步与革新根本没有广告里说的那么玄乎。那它失败之处是否源自沉闷的游戏设计？或者，任天堂和它的开发组从来就没有对《阳光马里奥》有多大指望，只不过是想借着《超级马里奥64》在老平台打响的名头在新平台上做一个换汤不换药的新作，捞上一票？这个问题仁者见仁，智者见智，够大家吵的。

在我眼里，《阳光马里奥》依然配的上"伟大的游戏"一说。它依旧保持了很高的质量，魅力不减当年，游戏系统紧凑坚实，玩起来很爽。但由其前作争取到的fans没有在它身上发现想要发现的东西。要是《阳光马里奥》也能算作有"创新"成分的话，我想，我们之中大部分人都玩过不计其数具有"创新"成分的游戏。突然想起来，难道同是肩负为NGC打开市场重任的《塞尔达传说 风之杖》就没有背负广告轰炸和众人期望的双重压力么？不管大家怎么想，《阳光马里奥》的的确确是一款好游戏，只是要说它代表了一个时代或是什么高超的水准，那它还不够格。我真的希望为NGC开发《马里奥》新作的宫本茂和他的制作组能有所触动和感悟。马里奥现在的压力会比以前任何时候更大。

ferricide: 大家都觉得喜欢马里奥是小孩子的专利，但我毫不害臊地喜欢这个游戏。我承认，它并非白璧无瑕，从某种意义上来说，我甚至觉得它被低估了。不止一个玩家对我说，他拆开包装，玩了一会就再也没碰了，到现在碟面还光洁如新。不可否认，关卡太少是其重要缺陷。虽然《超级马里奥64》有多少星星，《阳光马里奥》就有多少"黄金太阳"，而玩家可以玩的内容，后者较前者逊色许多。《阳光马里奥》不那么平易近人，它没有提供一个



难度平缓上升的机制来让玩家慢慢上手，而是一开始就把玩家扔到极端险恶的环境里去。我早在《超级马里奥64》的世界里身经百战，所以对我还好说，可对于普通玩家就不妙了。可能任天堂自己也没把它太当回事，做成什么样都没关系。它只是以《超级马里奥64》为蓝本，把现有的一些素材和资源包装利用一下，加上几个关卡，仅此而已，"站在巨人的肩膀上"这句话用在这里正合适。《阳光马里奥》感觉更像一个草草完成，有那么一点改进的新版本。

Fargo: "毫不害臊地喜欢这个游戏？" Ferricide，你的脑袋里什么时候进水啦？想一想《超级马里奥64》的在那个时代是多么富有革新的精神，就知道《阳光马里奥》根本就是可怕的退步。人家《马里奥64》可谓定义了3D时代的平台游戏：人物动作丰富，动起来流畅可爱，难度适中，趣味十足，每个人都可以拿起来玩上一会儿。更不要说开放式的游戏系统，你可以在游戏的世界里自由自在地探险，自己去琢磨出一套把星星都拿到手的办法。再看看《阳光马里奥》吧，它有什么？单线式的前进，只能按部就班地去拿"黄金太阳"。操作非常别扭，关卡设计得又生硬，没人会在其中得到乐趣。我不能确定，大家一窝蜂地去买《阳光马里奥》到底是因为它挂上了《马里奥》的牌子，还是因为游戏推出的时机选得特别合适。《阳光马里奥》本不值得大家对以往的《马里奥》作品一样投入如此之多的关注。

GOUKI的观点

GOUKI作为马里奥的忠实FANS，要自己说《阳光马里奥》"不好的话"这的确有点难。而上文中gamespy的3位编辑，除了最后一位Fargo之外，对《阳光马里奥》也都还是持肯定态度的，而那位Fargo，也许正是"希望越大，失望越大"的真实写照吧。相比较《超级马里奥64》，《阳光马里奥》在游戏方式上的确并没有任何创新的要素，在新增的道具水泵的使用上也让人觉得没能"物尽其用"——套用一位朋友的话来说："为什么不设计一个冰天雪地的关卡，让马里奥利用水泵里的水来自制平台来达到目的地呢？"很多媒体同行对于《阳光马里奥》所下的定义就是"《超级马里奥64》理念的延伸版本"——但对于很多玩家来说，仅仅只是这样，就够了，你难道不想每年都能玩到乐趣十足的《马里奥》新作么？

排名第二十三位 斗神传

总有一些时候厂商需要一个作品让所有的人都非关注你不可，不管那时你手里有没有这样的作品。PS出自游戏市场初来乍到的大玩家SONY，自然而然，刚刚上市的时候根本没几个人知道它究竟是什么玩意儿。所以，在一个领域里它根本没戏：已经牢固建立起自己品牌和玩家群的知名系列作品。当然，话不能说绝了，还是有一些不太重要的系列作品是出现在早期PS上的，“《宇宙巡航机》系列”就是其中之一。可要是SONY和它的第三方厂商想要抓牢玩家的心，非要有原创的惊人大作不可。NAMCO为PS的首发贡献出了热得烫手的赛车游戏——《山脊赛车》，解决了SONY的燃眉之急，算是给了PS一个可供宣传的大卖点。玩具制造商TAKARA的目的则是让SONY的新主机有另一个卖点在市场上立足，这个1995年1月摆上日本零售店货架的游戏就是格斗领域的新挑战者——《斗神传》，它的初次登场满足了饥渴的日本PS玩家的需求。

《斗神传》华丽的演出效果远远地把土星上的格斗游戏里程碑——《VR战士》甩在身后，一时风头无两，连NAMCO的《铁拳》也不在话下——当然，这和NAMCO当时正忙着制作《山脊赛车》有莫大的关系。游戏媒体和最初接触Internet的玩家们看到如此灿烂的画面，想都没想其沉闷的游戏性就开始为之大唱颂歌。漂亮的画面表现很容易吸引玩家的注意，况且，大家都没有想到自己竟然很容易使出强力必杀技痛击对手，太有成就感了。

SONY马上选定这款游戏作为PS投入美国市场时的“必杀”软件。老奸巨猾的SONY很清楚什么时候需要什么样的软件，所以，它根本没去搭理《斗神传》的第二作、第三作（这两款游戏由已经玩完了的第三方厂商Playmate互动娱乐公司“荣誉制作”），系列第四作《斗神传Subaru》压根儿没在美国发售。这个系列就这样静悄悄地GAMEOVER了。

ferricide: 我要承认在PS刚刚发售的那阵儿我还真是个《斗神传》的忠实Fan。续作“重复”了好几次以后，我逐渐意识到这个系列明显存在一些顽固不化的缺点——但是无论如何，你不能否认图像真的是很漂亮。大家在一起不知道玩什么格斗游戏好的时候拿它出来对切一下还是蛮合适的。总的评价是，《斗神传》生硬笨拙，节奏太慢，没什么深度可言。

今天重读当年杂志上的溢美之词真是令我忍俊不禁。把它和大概与其同时代的格斗游戏相比较，反思其短短的风光史可以让我们更加清醒。尽管如此，把它说的一钱不值也不太公平，人家好歹在3D游戏系统（用L和R键躲避对手的攻击）和3D武器格斗上（砍人的动作不知怎么让我想起了《街霸II》）还是做出了初步尝试的。在PS征服美国市场的过程里，这个有趣但依旧存在不容忽视问题的游戏留下了几枚奇特的脚印。



Ben: 很少很少有一款游戏能和《斗神传》一样结结实实地蒙蔽不幸的游戏玩家和媒体。TAKARA在PS早期推出的格斗游戏《斗神传》最大的特点是炫目的3D图像，还有……让我想想……噢，对了，它的3D图像很棒。有个别场景的音乐还是挺动听的，它的优点还有……让我想想……噢，没了。它的整个系统不折不扣地粗陋，谈不上有任何连击系统，判定极为粗糙。玩上一把？给我个理由先！要是它是游戏史上开天辟地第一款格斗游戏，我们可以无视这些缺点，认为它符合一个好游戏的标准；但它不是，所以我们只好认为它不符合好游戏的标准。可是当时的游戏媒体没这么想，大部分的评论把它捧上了天，更有甚者把它抬得比《铁拳》那样的不朽之作还高！今天，《铁拳》已经大行其道，而“《斗神传》系列”连千禧年也还没熬到就看不见影了。大家掂量一下吧。

hardcore_pawn: 关于这个游戏我和Ben持完全相同的观点。我当时还是个小男孩，《斗神传》是我在PS上玩的第一个重头游戏，结果我失望透顶。事实上，我现在能想起来的惟一乐趣是操作一个100来岁的糟老头子来一个滚动，接着对着对手的面门放一个响屁，一股烟儿从屁股里冲出来——诸位，如果这样一个不入流的设定都值得大书特书，居然能算是一个游戏最值得称道的地方，究竟这个游戏有没有被高估呢？和NAMCO的《铁拳》家用机版摆在一起，它的浅薄、无聊和乏味立刻一览无遗。我非常希望我当时再多等几个星期，那样就可以免去买《斗神传》的不愉快回忆，只留下《铁拳》带来的欢乐，唉。

GOUKI的观点

对《斗神传》GOUKI有与上面几位相同的经历，回想起来也是相当奇妙的——从对一个游戏大声叫好并决心好好研究一番到百思不得其解这个游戏为什么要这样做并愤然放弃的过程竟然是如此之快——估计也就一下午的时间吧，那也是我初次接触PS的那个下午。好在自己很快就发现非常传统的2D横版动作游戏《热血亲子》似乎比《斗神传》要稍稍耐玩一些，便毅然投入那场街头格斗当中去了——10块钱一小时的租机费用，可不能花在这样的游戏上。

不过，都说能够与主机同时发售的游戏都是非常幸运的，《斗神传》也沾了不少光，其第四作在发售之后在游戏店里依然也偶尔能听到“哦，《斗神传》新作啊，买回去吧！”这样令人郁闷的话。

排名第十七位 大逃亡

2002年末，Sony整装待发，要把整个业界掀个天翻地覆，它手中的全新武器就是《横行霸道》风格的黑帮游戏，号称互动电影的《大逃亡》。游戏嘻笑怒骂，从盖·里奇等人（*蜘蛛注：麦当娜的老公，《两根枪管》和《偷抢拐骗》的导演*）的英国黑帮电影里瞎学了不少东西。《大逃亡》承诺将再现伦敦城的肮脏的地下黑幕和恶势力肮脏的一面，要让玩家吓得屁滚尿流。Sony为这个游戏砸下了500万英镑（约800多万美元）的庞大预算，《大逃亡》立马变成了最受期待的PS2抗鼎之作，还没有一个在英国制作的游戏受到过这样的礼遇。

游戏发售了，玩家也玩了，人们开始了咬牙切齿地咒骂。到处都在抱怨糟糕的视角，不自由的环境和垂头丧气的动作系统，玩家的怒火几乎要烧毁关于《大逃亡》的论坛。怎么可能是这个下场呢？惊人美丽的伦敦城有很大一块在《大逃亡》里得到了忠实地重现：满嘴脏话的黑帮马仔，炫目的跑车，放荡的女郎和激烈的枪战一应俱全。最后，大家免不了拿《大逃亡》和Rockstar的传奇作品《横行霸道III》做对比，结论是前者就是一废柴。Sony发售前大肆吹嘘，发售后扔给我们的游戏里塞满了bug，束手束脚的流程让我们感到厌烦。考虑到游戏并非粗制滥造，很多人为之殚精竭虑，日以继夜地努力，居然制作出这么一个东西，简直就是耻辱。

hardcore_pawn: 我非常清楚SoHo小组和Sony的制作《大逃亡》的意图是什么。他们的游戏受许多伟大的动作片很深的影响，没有别的目的，就是力图把最终的游戏做成一部交互式的电影，可最后的成品居然是一个四不像。我为了写评论而重玩《大逃亡》的时候，发现它还是和原来玩的时候一样在很多方面让人无比窝火。想一想为这个游戏投下的大量费用和制作花去的漫长周期，真找不出理由为蹩脚的游戏性而做什么辩解。

在近期，要想跟风制作一款和《横行霸道》一样的作品是不可能的。我虽然明知《大逃亡》和《横行霸道》在游戏内核方面迥然不同，可是玩两款有众多相似点的游戏时想彻底跳出另一款游戏所养成的思维定式对玩家也太困难了。我感觉，《大逃亡》的制作组花了太多的时间在光鲜漂亮的外观和画面表现上，而这些时间本来应该用来修正问题多多的视角和游戏机制。没错，游戏里是有一个自由骑乘模式选项，但我更愿意领着那些开着各式车辆的臭警察到处乱转，而不愿意为时间和区域的限制费脑筋。这是一个被浪费掉的良机么？绝对如此。本来，《大逃亡》可以做得更加出色。



Psylancer: 《横行霸道Ⅲ》是近几年市场上最具革命性的游戏之一。《大逃亡》有它自己的可取之处，可盖棺定论，它充其量只能算是穷人的《横行霸道Ⅲ》。《大逃亡》营造出的英国城市看上去很棒，但是那种自由自在的味道就不见了——它没能像《横行霸道Ⅲ》一样在游戏里重新搭建一个活生生的世界。

Sony可观的市场运作能力使《大逃亡》取得了商业上的成功。但缺点不会因为卖得多而蒸发不见，首先，游戏的视角设定极其愚蠢，比视角设定更愚蠢的是瞄准系统，还有模棱两可的对白使我感到恼火。我讨厌没有地图的设定，要靠轿车上的方向指示来寻找正确的道路，我还觉得靠在墙上才能恢复体力的设定笨得到家。这些设定意图当然是避免游戏落入关卡地图和生命值靠捡箱子恢复的一般套路，但我看来这些设定正好帮了倒忙，把游戏所竭力追求的真实感破坏得干干净净。

ferricide: 我对《大逃亡》力图突破传统的脏话运用和电影风格的剧本感觉很好，当我头一次在游戏当中听到角色说出F打头的那个单词的时候，禁不住长时间地微笑。我对脏话不感兴趣，但我明白这可是第一次出现在游戏里面，不再是无关痛痒的刺激感官。对于制作小组来说，开发《大逃亡》和拍摄一部R级电影没有什么区别，这一点我可是看穿了。

倒霉的是游戏本身充满了瑕疵。创作人员力求真实，甚至不惜为此特地取消了屏幕上的各种指示和仪表，这让我们感觉他们刻意回避传统的办法过于做作了。靠在墙上恢复枪伤，老大，你们真的是这样设定的么？我们要靠精神病一样的汽车尾灯来指示方向？拜托，不要这样好不好。我们赞赏此作首次尝试让游戏变得和现实一样的努力，可是首次出击失败了，它没能成为本类游戏里的经典。

注：美国分级制度的说明

G级(General Audience)(普通观众)：适合所有观众，少数片段的对话也许欠礼貌，但并未超出日常生活的范围。

PG级(Parental Guidance Suggested)(建议由家长指导)：若干内容也许对孩子并不合适，但没有很明显的性场面与吸毒场面，恐怖与暴力的场面不会超出允许的范围。

PG-13级(Parents Strongly Cautioned)(家长应非常小心)13岁以下的子女应在家长应陪同观看。片中一般没有裸体镜头和持续的暴力镜头，可能有一些吸毒的镜头或有关性的露骨词句。

R级(Restrict)(17岁以下限制观看)：17岁以下儿童需要家长或成年人陪伴观看。含有一定的暴力、性或吸毒的场面。

NC-17级(No one 17 and under admitted)(17岁及以下不得入内)：分级者相信，大部分美国家长会感觉这部片子是成年人影片。影片中有非常明显的性场面、大量有关性的语言或暴力镜头。

GOUKI的观点

GOUKI向来对于有着真实世界观的冒险游戏都有莫名的好感，当看到《大逃亡》宣传时标榜的种种卖点时也不禁怦然心动——真实的伦敦街道！这简直令人肃然起敬。游戏的故事虽然流于俗套，但依然让人感觉还有很大发挥的余地。不过自己却忽略了一点：游戏的动作场面究竟如何？——因为在游戏正式发售之前，自己并没有看到太多有关游戏动作场面的影像。于是，（玩过本作的玩家应该也会有同感）当自己拿到游戏兴致勃勃地开了一会儿车进入战斗部分之后不久，就开始止不住地抽搐了，当自己怎么瞄也瞄不准近在咫尺的敌人时，终于崩溃了——打不过，我还躲不过么？不玩了还不行？

排名第十六名 致命格斗

1991年，《街霸Ⅱ》掀起的格斗风暴席卷整个街机市场，为成形已有十多年的街机产业吹来了新风。几岁、十几岁的孩子们争先恐后地把硬币塞入CAPCOM的街机。游戏很容易上手，为它带来了一大批偶尔玩玩游戏的人；同时它不乏深度，为它带来了一大批回头客。其他的街机大厂跟风之作一时蜂起，但没有一个能取得《街霸Ⅱ》的成功。大部分跟风之作臭不可闻，只有个别的游戏，比如《侍魂》因为有自己鲜明的个性和新鲜元素，也立稳了脚跟，赢得了一批忠实的爱好者，但《侍魂》也远未引起《街霸Ⅱ》那样的轰动。MIDWAY携《致命格斗》来搅这滩混水，在这个刚刚萌芽的游戏类型中，它仍与其他游戏迥然不同。《致命格斗》很快凭借无与伦比的血腥而臭名昭著，也正是因为如此，它吸引了一大批青少年。

游戏上市以后就引起了轰动。它没有采用《街霸Ⅱ》所擅长的手绘图象，而是把真人的图片贴到了屏幕上。让一群群孩子聚在机台前面不肯离去的当然不是真人图片，而是终结技系统——把自己刚刚结果的对手再度施以残忍的暴力。自然，这个游戏在各种媒体上臭名远扬，可恶评丝毫没有影响人家的成功。问题是，它一点好的东西也没从《街霸Ⅱ》那里学到。游戏画面看起来花里胡哨，其实对玩家的操作反应迟钝，平衡性也很差，用生硬二字去描述它的操作是给面子的说法。它的FANS照样能不离不弃，其大受欢迎不是因为本身的素质很高，只是因为声名狼藉。

ferricide: 在《致命格斗》掀起的风潮之中，我始终置身事外。那是我第一次碰一个街机游戏，我选的人是Raiden。没用多长时间，我就发现《致命格斗》如果除开汩汩的流血与见鬼的暴力，找不到一丁点其他吸引人的东西。绝大多数fans都认为第二作是系列所有游戏中的顶点，我也承认MIDWAY为第二作精雕细刻，下了一些工夫，游戏还有了一点提升。至于第三作和第四作——嗯，这个系列的游戏还是少说为佳。《致命格斗》和CAPCOM为格斗游戏贡献的不朽之作相提并论？想都不要想。

hardcore_pawn: 我从来不掩饰我对《致命格斗》第一作的厌恶。游戏里净是些疯疯癫癫的扫描图片和神经质式的暴力，这些东西怎么能让一个不入流的烂游戏和CAPCOM的杰出作品——《街霸Ⅱ》在市场上获得一样的喝彩呢？我可以告诉你，那是因为玩家们的脑子少了根筋！我能理解，在公开场合打出花样繁多的终结技侮辱对手在某些人眼里是一个耍酷的好机会，但是，难道除了我自己就没人关注一下有严重局限性的格斗系统么？我的意思是，印象里惟一一个比《致命格斗》还烂的游戏是《Pit-Fighter》，它和《致命格斗》一样也是用很烂的真人图片做卖点的格斗游戏，两兄弟是一路货色。

要是追根溯源的话，这可能是美式的街机厂商和日式的街机厂商就算开发同一种类的游戏也会有根本性的不同。不管别人怎么解释，我还是不理解《致命格斗》究竟是凭哪一点让玩家对之着迷。这不是说我对整个系列都很反感，起码我认为二代在世嘉MD和超任上的移植版本还算有一定水准——别误会我，我的意思不是说MIDWAY付出努力之后就够格和CAPCOM的同类街机相比。是的，隆和肯在一局取胜之后挖不出对手的内脏，抽不出对手的脊柱，但有其他的道理让我们一次次地选择他们进行游戏。我的朋友们，不是因为别的，正是游戏性。



Delsyn: 我们没法把在当时看起来也不上档次的图像和动作放到一边不去理会。平心而论，游戏里人物动作的效果比《南方公园》的纸板画还是稍微强上一点的。终结技结果对手的时候血花四溅，充满整个屏幕的效果做的糟透了，我怀疑会不会有人认为屏幕上的二位刚才还在怒目圆瞪，生死相搏。如果你有机会，按照顺序玩一下《致命格斗》、《街头霸王 II》、《致命格斗 II》，好好体验一下人物动作和场景的运动，仔细观察一下，就可以明白"好"与"坏"的区别，这会让《致命格斗》的 fans 大开眼界。

GOUKI 的观点

在那个 2D 格斗游戏风行的年代，《致命格斗》让 GOUKI 在刚接触时觉得很奇特的有两点：一是那看起来很搞笑的真人图片角色，二是在游戏时居然要用按键来进行防御。至于上文中被几位大书特书的终结技，GOUKI 倒是在"断定这不是款好游戏"之后才不幸看到的——为什么说是不幸？嗯……这么说吧，前不久 GOUKI 慕名弄来了《大逃杀 2》，不过在看到那个女生的脖子被炸断之后终于忍无可忍地关掉了 DVD 电源……为什么会有人津津乐道于表现这样场面呢？为什么？单就这一点，我想《致命格斗》就不应该有它存在的理由，它的存在只会让人变得冷血。

排名第十四位 死或生 3

让我们回溯到世嘉土星的时代。《VR 战士 2》受到狂热街机玩家的普遍欢迎，而世嘉也正利用其土星移植版为其主机争取人气。而同时，在 3D 格斗这块沃壤上崛起了另一个格斗系列——《死或生》。这款游戏一举奠定了系列以后游戏的基础，后续作品人气满点，TECMO 也凭此一跃而成为举足轻重的格斗新势力。《死或生 2》在别的格斗游戏没用心的地方下足了功夫。游戏里女性角色胸部的运动夸张得有些过分，巧妙地从《VR 战士 2》那里抢得了不少玩家。它的图像漂亮得让人眩晕，人物动作流畅逼真，还有前无古人的巨大场景。在各大主机前途尚云遮雾绕的时候，TECMO 就宣称《死或生 3》将是 Xbox 独占的游戏，这着实让所有人吃惊不小。

《死或生 3》是 Xbox 的首发软件，结果疯狂大卖。可以说，幕后的 TEAM NINJA 创造了有史以来最吸引眼球的格斗游戏。玩家拿到游戏之后马上发现《死或生 3》在图像方面虽未逢敌手，但游戏性显然没有成熟。竞争对手没有睡大觉，其他的格斗游戏一直在加入新的系统、要素。更糟的是，该游戏中由 2 代所开创的尚不完美的返技系统没看到有什么改善，这一点被批评者集中火力大肆攻击。缺少格斗游戏的内涵，《死或生 3》中无数多边形所勾画出的 MM 们的惹火身材注定只是一副徒有其表的皮囊。

ferricide: 尽管距游戏发售已有两年，《死或生 3》的图像仍然未显落伍。我非常清楚玩家为什么对之趋之若鹜——在很长一段时间里，它是 Xbox 上惟一的格斗游戏。DC 上的《死或生 2》出来以后，尽管我真的很努力地想让自己喜欢上这款游戏，但还是以失败而告终。那个返技系统手感怪异，缺陷成堆，简直令人抓狂。我在玩 3 代的时候，只是指望不应该它要再象前作那样。结果呢，图像方面我没有什么失望的，但制作小组应该把精力放在游戏性上，这一块实在没什么提升。二代比一代有脱胎换骨的跃升，而三代较之二代却乏善可陈。这个系列不应该在两作之后就停滞不前。祝下一作好运。

Psylancer: 勿庸置疑，男人都喜欢波霸。而《死或生 3》正好勾勒出游戏史上最养眼的波霸，简直是呼之欲出。公平地说，《死或生 3》在技术上是非常杰出的——图像漂亮得难以置信。除开过分丰满的身材，游戏性就差劲多了，甚至乱按一气都可能痛揍对手取胜。如果你肯花时间研究一下游戏的细微之处，你根本找不到《灵魂能力 II》和《VR 战士》中体现的深刻格斗思想。

这款游戏宣传上主要的卖点是可爱而暴露的女孩子，而另一部分要归功于制作人坂桓伴信。坂桓先生是个酷哥，就是没事晚上把太阳镜带上摘下的那种。与一般的日本的游戏制作人不同，坂桓先生傲慢无礼，他可不在乎批评竞争对手。他甚至扬言：《铁拳 4》就是一坨屎。事情总是这样：牛烘烘的年轻人胡说八道的时候，总是有人听得进去（这一点大家在看 NBA 的时候一定明白是怎么回事）。《死或生 3》虽说缺陷成堆，但也没妨碍它在 Xbox 上的大卖，这可能是因为那些 mm 和这个酷哥吧。

hardcore_pawn: 的确，《死或生 3》有两大法宝牢牢抓住玩家——性感宝贝和令人讶异的视觉效果。不过，最终，它还是不足以与《铁拳》、《VR 战士》和《灵魂能力 II》等游戏并驾齐驱。深度和内涵绝不是它的长处。失望么？很失望。可是还是有不少饥渴于格斗游戏的 Xbox 玩家赌上一把，拿了一套回家。



Fargo: 合适的时间，合适的地点出现的一款游戏。Xbox 首发的时候，微软需要给大家展示在各个类型上都有足够好玩的游戏——平台游戏、动作游戏、运动游戏……还有格斗游戏。自然而然，微软用尽手段力推《死或生 3》。（请看电视广告：她把腿高高地踢起来……）对 Xbox 有信心的人买上一套，给朋友看 Xbox 的图像究竟可以多么辉煌！这款游戏最大的成功之处，不过是其推出的时机选得很准。

GOUKI 的观点

有这样一个事实：每当编辑部有新人加入，假如他在来这里之前没有碰过 Xbox，那么他在编辑部那成堆的 Xbox 绿盒子里挑出来第一个放进 Xbox 里的都是这个游戏——《死或生 3》。是的，漂亮的画面，性感的 mm，当然还有 Xbox 不惜血本的拼命宣传都起到了积极的促进作用——听起来和《斗神传》有点类似？不，《死或生 3》比起《斗神传》来说还是要高明得许多，至少《死或生 3》在打击感和人物的动作上都制作得相当严谨，至于这种机能用的人物建模以及场景更是一点也没有马虎。GOUKI 至今也还记得当年第一次观看从网上下载到的《死或生 3》现场偷拍试玩影像时的心情："哇，这画面，这场景，这角色——就是它啊！"但，一款至今也没有街机版本的格斗游戏，你能说它是一款好的格斗游戏么？

排名第十位 光环

不知出于什么原因，GameSpy 的编辑部从来没有为《光环》发烧。《雷神之锤》的动作快如闪电，控制精准；《半条命》则以杰出的节奏感和关卡设计自傲，我们都早已经被这些优秀的游戏惯坏了。《光环》要我们做什么呢？要我们用手柄在一个个似曾相识的关卡里跑来跑去，还不得不在一个屏幕上分屏玩多人模式，这样的苦工可没法合上我们的口味。

我们这些编辑觉得《光环》值得大加赞扬的地方不在少数，另一方面，我们也从来没有搞清楚为何竟然有那么多媒体能够无视它的一些难以容忍的缺陷，似乎认为它没有任何缺点，完美无暇，动不动就是接近满分，再不然干脆直接给出满分。就算是今天，提起对《光环》的批评仍重激起了我们一些人不满的咆哮，读者们，你们读下去就会看到。

Sluggo: 我们的第一篇《光环》的回顾评论还要回溯到 2001 年，正是出自本人之手。在 Xbox 的 Fans 为《光环》激动得犯心脏病之前，我早已认定《光环》在很多方面做得出类拔萃。不少人看到了华丽灿烂的图像时下巴砸地，驾驶各种交通工具的感觉简直是帅呆了。我特别中意于首次出现的装甲/生命值系统，还有，一反传统的 FPS，同时只能携带两种武器的设定也十分合理；所有的优点里，把其他 FPS 甩得最远的毫无疑问是强大的人工智能，迄今前无古人，后无来者。以上就是我们给了它一个高分的原因，称它为 Xbox 上的必买游戏。



但是《光环》存在非常严重的缺陷。作为一个在PC射击游戏的枪林弹雨里厮杀多年的老兵，我承认Bungie在手柄键位的设定上还是做得不错的，可是对我而言，用手柄玩射击游戏就好像用键盘去玩橄榄球游戏。用手柄玩射击游戏是一个彻头彻尾的错误选择。还有，虽然《光环》可以多人对战，但竟然无法通过Internet对战。最烂的部分是关卡设计，场景乍一看着实惊艳，但是没完没了地在一个地方兜圈子也太无聊了吧！真的，我玩到伤心处忍不住怆然涕下。这没准是因为微软还是Bungie意识到《光环》只能供玩家玩上6个小时，但是他们需要让玩家玩上10个小时才这么干。图书馆的那一关极有可能是当今射击游戏里最差的任务。我最感兴趣的是，那么多人根本看不见这些问题，并且有同样多的人因为我们鼓足勇气指出这些缺陷而对我们感到不满。

嗯，这么多人喜欢《光环》真让我高兴——我只好说，我喜欢的东西和你们不一样。我的置疑实际上针对的是那些给《光环》打出不可思议的9.8和10分的评论员：如果《光环2》有更加出色的关卡设计，并且支持Xbox live服务，你又怎么打分？如果《光环》有一个PC版，这个PC版支持键盘、鼠标，加上新的多人模式以及完善的Internet对战支持，其他方面的质量一样，你们准备打11分还是12分？在我看来，《光环》第一作有太多可以改进的空间，看看对《光环》的主流论调吧，那是对“评价过高”最好的定义。

Kindrak: 有一次我和外号“愤青博士”的同事卡洛斯·萨尔加多一起打穿了《光环》的合作模式。我可以断然地说，如果不是我要陪着他打，一辈子我也打不穿《光环》。敌人和关卡设计重复的情况严重，直到今天，我一想到亲爱的小心肝Bungie竟然堕落到了这步田地就忍不住暗自垂泪。告诉大家，我在Gamespy是个整天玩弄像素的美工，所以我和苹果机打交道的时间有些年头了。自打Bungie于1993年推出原创的动作射击RPG——《Pathways into Darkness》时起我就是Bungie的忠实追随者——本来，《光环》应该是第二个让我激动不已的游戏。苹果机用户和PC机用户难得地取得了一致，都认定发生在《光环》中史诗般的战斗会让《部落2》看起来就像业余爱好者玩票。

《光环》的预告片令我垂涎三尺，看过渲染和抓图，我觉得这朵无价的奇葩肯定能经受住向家用机移植和制作小组赶进度的双重摧残（蜘蛛注：《光环》原定于在PC上推出，微软为了使Xbox上有独占的大作而买断了《光环》，直到前不久才推出PC版）。事实告诉我，这个想法大错特错。从哪一个角度来说，《光环》都不能说是一个烂游戏，它只是没能达到大家构想中应该达到的要求。我总是弄不清这个游戏怎么得到的一大堆溢美之辞：图像璀璨得无可争议，可是整体上看怎么也没发现比它精神上的先辈有什么巨大的进步。感谢老天，我还有《部落2》可以玩。

ferricide: 毋庸置疑，《光环》有不少缺陷。我的不满之处主要在多人模式。地图设计极不平衡，有的地图玩起来简直昏昏欲睡，这大大地影响了我的印象，因为本人很看重地图设计。四人分屏战斗的时候，我总是忍不住给大家做个鬼脸——我一直是PC射击游戏的玩家，自己一个人是没法忍受这种设定的，非要和大家一起分担才行。我想有一些媒体部分是因为《光环》是Xbox的首发软件而对它实在是太客气了（这种事情很常见），部分是因为他们有条件轻而易举地架起一个16人联机的局域网平台。想想，玩家能行么？

GOUKI 的观点

说一句：事实证明，有一些游戏天生就是为PC而设的，比如RTS，比如FPS。

排名第八位 古墓丽影：暗黑天使

什么时候游戏不再是游戏了呢？当它本身素质就很可怜，而且尚未开发完成，本应处在后期制作小组的除错阶段，发行商却为了赶一个吹嘘过头的动作电影上映档期把它拿出来掏玩家口袋的时候，游戏不再是游戏了。《暗黑天使》是当今游戏工业里所有罪恶的集大成者，所有错误的光辉典范。Eidos和Core Design把一个本来特别受大家尊敬的商标版权形象一次次地在公众面前蹂躏，我们已经记不清楚这种勾当他们究竟干过多少次了。《古墓丽影》第一作现身于PS上的时候宛若梦幻，它的形象就是它所代表的动作冒险游戏的形象。劳拉的探险、性感、新鲜、招人喜欢，她至少把3D冒险游戏提高了一个档次，说不定是三个档次呢。

另一方面，《暗黑天使》是一个“游戏”。在这里使用“游戏”这个词称呼《暗黑天使》已经是扩大了“游戏”这个词的含义，因为按照我们以往的标准，这个充斥无法原谅缺陷的烂货根本不配被称为游戏。《暗黑天使》的特点主要如下：笨拙的操控，糟糕的关卡设计以及乏味的阴谋。游戏开始不久就变成了对大家耐性的练习：“这游戏真臭，我真的能坚持打完这一关么？”我的眼泪都要出来了，而更糟的还在后头等着呢。零售版本最终摆上美国的商店的货架，其最大特色是混乱的内部错误而导致的频频死机——不是一对接着一对，而是一堆接着一堆。Gamespy的评论员得出结论，我们拿到的游戏本来应该是发行之前的除错测试版，绝非正常情况下的完成版本。我们怎么可以接受，这样的一个东西让每个玩家理所当然地拿出五十多美元？当然，总是有人坚定地站在劳拉一边，开玩笑说在永不止歇的冒险里应该有一个小站供她休憩。《古墓丽影》的下一作最好不要再让劳拉卖弄廉价的风骚，好好把精力放在游戏的素质上，弥补这一次的悲剧。

hardcore_pawn: 我很久很久没有笑得这么厉害了。别搞错了，我笑不是因为我看到制作小组呈现给我们一个聪慧女子的伟大传奇而开心地笑，不是的，先生们。我笑是因为在玩了10分钟新出炉的《暗黑天使》零售版本之后，就忍受了3次死机，这10分钟里还包括一些冗长的剧情交代，我还没把时不时出现的抽风般自动关机开机的情况算进去。制作公司如此愚弄玩家简直不可原谅。看来，趁大家还对电影里安吉丽娜·朱莉性感的臀部记忆犹新的时候推出游戏捞上一票对Eidos太有诱惑力了。



结果，Core Design被踢出了未来《古墓丽影》新作制作人的候选名单。这是一个至关重要的决定，尤其是大家都明白，Core Design是《古墓丽影》真正的生身之父。游戏工业往往为了迎合其他媒体蛊惑人心宣传的需要，把水准不足的游戏赶制出来推向市场，这的确是业界的耻辱和悲哀。希望，这在以后的时间里是你们、我们最后一次看到这类事情的发生。

ferricide: 我们可以看到什么是尴尬、窘迫。Eidos不停地向整个世界保证哪个哪个《古墓丽影》是收山之作，最终仍放弃承诺，推出江河日下的新《古墓丽影》。《暗黑天使》的内容就是在乱作一团的乏味冒险里不断地死机。我认为，玩家也不是毫无收获，因为他们至少可以看到游戏评论员们各展其能地挖苦制作小组，读评论的乐趣比玩游戏多多了。确实，事已至此，Eidos也被大家逼得不得不承认《暗黑天使》是这个系列的灾难和谷底，Core Design被釜底抽薪，剥夺开发权也属罪有应得。实际上我并不厌恶制作商Core Design，因为我觉得Core制作的游戏里个人最喜欢的是在世嘉CD上推出的《Wonder Dog》。还有人记得它的《伊甸计划》么？我想没几个人

了吧！

Psylancer： Gamespy一拿到《暗黑天使》我就迫不及待地把碟子放入PS2，看看新作里有什么动作上的新花样。没过几分钟，死机了；不死机的时候，就是游戏操控折磨我的时候、游戏操控不折磨我的时候，就是我为无聊的关卡设计流泪的时候、我不为无聊的关卡设计流泪的时候，就是我在没头没脑的滑稽建筑里犯晕的时候……噢，这一作强过前作的地方是图像要漂亮一点，音乐还可圈可点。不幸的是，图像和音乐上的进步远不足以把它从烂游戏的名单里救出来，说不定，“古墓丽影”这个招牌的一世英名就砸在这一作手里。幸运的是，水晶动力公司看起来准备好迎接这个挑战，他们把死马当活马医已经是老手了。要是有什么人能够让《古墓丽影》死而复生，不是别人，就是水晶动力。

GOUK 的观点

尽管GOUKI在进行《暗黑天使》的过程当中并没有遇上那样频繁的死机，并且在一开始对于身着牛仔裤的劳拉产生了一种很亲切的认同感（要申明比起荒凉的古墓，自己更希望在繁华的都市中冒险，这也是为什么自己对《暗黑天使》的期待多过前两作的原因之一）。但正如上面几位所说的那样，游戏实在是太难让人一直继续玩下去了。新加入的动作并没能很好地在游戏中进行实际运用，在房顶寻找可落脚的平台时所给出的提示也让人有点摸不到头脑。敌人的AI一如既往地糟糕，而劳拉的拳脚功夫也似乎没有多大长进，比起电影里的表现来说差远了。

排名第七位　最终幻想VII

1997年美国SCE发售了家用机有史以来最重要的作品之一：《最终幻想VII》。《最终幻想》在七代之前就征服了许多铁杆玩家，但是直到七代，它才受到大众的热烈欢迎。SONY为游戏造势砸下的美金以百万计，点一点以后又在美国发行的几作，声势也没有超过七代的。《最终幻想VII》取得了决定性的成功：数年来一直等待《最终幻想》最新作的RPG爱好者没有失望，主流玩家也接纳了RPG这一类型。《最终幻想VII》的结果：Sony完成了几个白金的销量；RPG就是史克威尔，史克威尔就是RPG；在街上随便找个人都知道史克威尔成了RPG的代名词。

它的成功是Sony的幻想，是史克威尔的幻想，也是整个业界的幻想，也留下了很多至今仍争论不休的话题。对于数以千计（应该是数以百万计才对）的玩家来说，是七代引领他们进入了《最终幻想》的世界，一般来说，最初的相遇总是会给人留下最深的印象。绝大多数资深的“《最终幻想》系列”狂热爱好者会告诉你，七代是个好游戏，但远远算不上系列中最出色的。当然，更多的玩家不这么认为。我们Gamespy的编辑绝大部分都打穿过所有的《最终幻想》系列作，但没有一个人认为七代能和“最好”搭上点边。我们觉得，它取得的成功只能解释为一见钟情，而很多玩家第一眼看到的RPG恰好就是《最终幻想VII》。

Psylancer： 我很喜欢七代，不过我喜欢系列中的其他几作远胜七代。个人观点：六代在各个方面都把这个系列提升到了一个新的档次——除了在商业上没有七代那么成功。我钟爱五代中复杂的任务系统；十代中的晶球盘系统、游戏性和个性鲜明的角色都登峰造极；九代在市场上没有其他几代受欢迎，就这样，它的人物也比七代有魅力多了。哦，对了，《最终幻想战略版》不算是正统作品，可我玩了这么多年，它是我最喜欢的游戏之一。

把七代的各个元素和其他几作相比较，我就觉得七代无法和它的兄弟们相提并论。音乐的确不错，可是植松伸夫在前面几作曾经有过更加出彩的表现；除开尤菲，其他的角色留给我的印象很模糊，都湮没在《最终幻想》大家庭里的人物谱中；游戏性方面就更不要说了，其他的《最终幻想》比它强多了；剧情平平，远没有其他《最终幻想》那么强的史诗感。最令我困惑不解的是大家津津乐道的“魔石系统”，说它和人物个性以及战斗系统一起成为了游戏成功的因素。我的一个朋友则这样评论：“魔石系统使魔法和能力的互换性大大增强，几乎没有什么区别，这导致人物的个性黯淡，退化成了一个个不同的魔石槽。人物之间的不同仅仅剩下了限定技，这绝对是一个蹩脚的设定。”



ferricide： 在所有的《最终幻想》中，七代并不是我最不感冒的，不过要论我最喜欢的《最终幻想》，也还轮不到它，大概就是中不溜丢的水平。无论是对于这个系列还是对于整个游戏工业来说，我都觉得它是一个过渡性的游戏。自然，过渡时期的作品只能是实验品。和其他所有的实验品一样，虽说有一些微不足道的进步，但主要的还是很多瑕疵，这些进步和瑕疵杂乱无章地搅在一起就构成了《最终幻想》的第七代。主要缺点：翻译得很烂；矮墩墩的角色在地图上看起来可怜兮兮（在那个时候，游戏人设也不算拔尖）；没完没了的迷你游戏把人烦得半死；无聊的BOSS（尽管有人觉得他很酷）；莫名其妙的剧情（想想我们还要靠上面提到过的破烂翻译才能弄清楚主人公在干什么）。优点：很有开拓性，使用电影式的视觉效果可谓引领潮流；多边形的3D战斗系统还是挺有看头的，游戏剧情到后来有一点意思，挺有张力。游戏当然不仅仅是我上面说的这些内容，但是我重申一下——它完全就是个实验品。诸位愿意怎么评价八代我不管，就个人而言，我喜欢得不得了，比起七代来，它整体和谐多了。

Ben： 嗯，我不得不向我的同事们表示异议。我说下面一句话之前已经准备葬身于全世界《最终幻想》FANS的怒火之中：我一点也不喜欢七代。游戏的日文版根本就不怎么样，翻译成英文之后就更不怎么样了。

它能受到这么多人的喜爱，我认为当时看起来最棒的画面和在美国铺天盖地的广告轰炸让它沾光不少。很多人此前根本不知RPG为何物，之后却成为RPG的铁杆。（我听过这么一桩奇闻：有个新手还没弄清楚有魔石这一系统，就居然一路杀到了最终BOSS那里。）

那个人当然不是我，我玩这类游戏是老手了。七代展现出来的东西我一点也不喜欢：人物形象单薄得像一张纸；英文翻译烂得不能再烂；音乐完全没有发挥出CD媒体的优势，何况还缺少激情，没有让人购买CD的动力；说图像如何厉害，那也是自卖自夸。难看的CG背景看上去总在瑟瑟发抖，人物建模让我忍不住偷笑；战斗的时候大概是每秒15帧上下。我现在都不想再去提多的几乎让人窒息的迷你游戏和乏味的剧情。

是的，到这儿我猜你会说：我觉得《最终幻想VII》被高估了。

排名第六位　布林克斯：时空清扫者

可能是布林克斯很有吸引力，也可能是布林克斯使了一点花样把大家摆了一道，不少参观者在2002年的E3大展上为它击掌叫好。Artoon成功地向大家推销出了它的承诺：它将在传统平台游戏的基础上加入独一无二的系统——控制时间的流逝。玩家可以以5种不同的方式控制时间，比如可以将时间倒转回布林克斯死前的时刻，或者暂停利刺的移动以便通过机关。当时的Xbox上奇缺传统的平台游戏，布林克斯仿佛是高明医生对症开出的一剂良药弥补Xbox的缺陷，眨巴着绿眼睛的布林克斯说不定可以藉此一跃成为Xbox非正式的形象代言人——也许是有意为之，它的眼睛和Xbox正好是一样的绿色。

最终的产品在合适的时间到了大家的手中。原先绝大多数玩家以为布林克斯会是一个有鲜明的主打角色并融合了冒险要素的平台游戏，结果布林克斯成了一个极其简单的单线式动作游戏，玩家主要任务和其他的平台游戏没什么区别，就是杀光关内所有的敌人。不断的失败，找出正确的前进道路本来是这类游戏的常规，这一模式在过去也屡试不爽，但在布林克斯这里，游戏的各个部分由平常走向了平庸。最糟糕的是，主要卖点——时间控制能力成了一个骗局，不但对游戏没有助益，还帮了玩家不少窝心的倒忙。大家玩完了也骂完了，布林克斯没有达到预期的销售数量，在网上的游戏论坛里沦为无数尖刻玩家的笑柄。布林克斯将成为Xbox吉祥物的议论早已烟消云散，续作的消息也跟着偃旗息鼓——这就是当今平台游戏做砸了的下场，刚才还是玩家心目中的英雄，一眨眼就没人记得你了。



Ben：我要声明我曾经比现在更加严厉地批评过布林克斯，我觉得那么做有充足的理由。首先，没有其他游戏更令我不爽。不爽不是因为我被敌人打得稀巴烂，总是过不了关（其实我一直杀到了最终BOSS那儿），而是因为游戏流程实在没劲儿。游戏就是一个冗长的平台游戏基础练习，只用动动手指上的肌肉，无需动脑子，现在最好不要再拿这么简单的游戏对付玩家。

四处追着敌人乱跑，用一个别扭的瞄准系统向敌人扔垃圾已经够没意思的了，但真正令人上火之处在于你还要同时对付白痴一样的游戏设定和关卡设计。再看看时间控制吧，要使用控制时间的能力，玩家就要打倒敌人，收集同一种颜色的宝石。千万别把不同颜色的宝石混在一起，否则你就挂了，等着重打这一关吧；等你好不容易攒了一些宝石，马上就发现惟一能起一些作用的时间控制能力就是“暂停”。设计BOSS战的人估计脑子里缺根筋，你的任务就是不断地使用暂停的能力，让BOSS停下来好打上两下。我希望你在打BOSS时里万万不要死翘翘，不然你就得重打上一个版面，重新追着敌人打，重新积攒宝石，重新暂停，重新对付BOSS。拜托Artoon，请你告诉我自打什么时候开始这种设定让人觉得有趣。

ferricide：从布林克斯在公众面前揭开面纱的那一刻起我就知道它又是一个品质赶不上宣传的牺牲品。我的意思是游戏本身的确有一些过人之处，尽管它的很多独特系统在游戏里揉合得不能说成功。它可以称得上是一个有趣的小品级游戏，但微软错在决定在其身上下注，布林克斯就这样被扔到了聚光灯下——它各个方面其实都离大作远得很，成为大家的焦点绝非明智之举。令我困惑不解的是开发商Artoon既然由前Sonic Team的精英担当主力，怎么还是接二连三地推出素质平庸的作品，漂亮的承诺一个都没有实现？无论我们能否看见《布林克斯2》的身影（我估计看不见），我依旧等待他们拿出优秀的游戏让我们坐下来好好把玩，希望以后的游戏能有很多理由吸引我们的目光，让我们为它叫好。

Psylancer：微软在2002年E3大展上炫耀布林克斯的时候我原以为游戏还是不乏潜力的。当然了，带着眼镜，挎着神秘吸尘器的主角的确很蠢，可是它能操控时间的各种花样实在是太酷了，大家自然会去关注这么一款原创游戏，一时间布林克斯大有占据无数游戏玩家的心房成为Xbox上的吉祥物之势。后来的问题是大家目睹此游戏做得很烂，布林克斯再想成为什么明星就遇到了很大困难。

布林克斯操控时间的能力构想得十分巧妙，做出来的效果却非常差。育碧的《波斯王子：时之砂》在操控时间方面仍明显地强出《布林克斯》一大截。微软最终给我们留下的印象是把一个新奇的小把戏胡乱塞到了一个烂游戏里，可怜的布林克斯在雷德蒙德的树林（蜘蛛注：微软公司总部所在地）里苦苦哀求再给一次机会以改变它的形象……

GOUKI的观点

想想看，控制时间，多棒的主意！——其实《布林克斯：时空清扫者》最失败的地方就在于Artoon在游戏正式发售之前居然放出了大量的试玩版，把成千上万的玩家从对《布林克斯：时空清扫者》的美妙幻想中一把拉了出来，再泼上一盆冷水——GOUKI就是其中的一员。感谢游戏展上送出的试玩版，除了另一个让人失望的Xbox游戏《恐龙危机3》，《布林克斯：时空清扫者》是第三个让GOUKI曾一度动了购买Xbox主机念头的作品。

排名第三位　身临矩阵

啊哈，《黑客帝国》，有史以来最酷的电影。连史泰龙的《生死极速》（《DRIVEN》）之类的电影都可以被改编成游戏，你就知道《黑客帝国》这等金灿灿的招牌被改编成游戏只是迟早的事情。游戏并没有趁热打铁，在大家都对它感兴趣的时候发布制作的消息，只是最后宣布将由雅达利旗下的Shiny工作室荣誉制作。游戏不是以电影的第一部为基础进行改编，而是以当时尚未上映的第二部《重装上阵》为蓝本。Shiny为了超过以往的电影改编游戏的水平，与电影的制作人紧密合作，确保能接触到电影的每一个幕后细节，所有的场景都是为游戏度身定造，《重装上阵》中的两个次要角色在游戏中成了主要人物。沃卓斯基兄弟甚至为游戏创作了原创的剧本，力图使游戏剧情更加可信，富有人情味。

不幸的是，事情越来越不对劲。游戏开发过程艰难而漫长，这就更没法解释为什么花了那么长时间，而放出来的图片却素质平平，过眼就忘。《重装上阵》要上映的时候游戏开发总算有了进步，最终赶在电影第二集上映时制作完成，几乎和电影同时出现在人们眼前。二者都收回了成堆的钞票，可它们有相当大的区别：电影相当出色，游戏就一般般；但是游戏和电影有一点是一样的，那就是市场反应都很让热烈。

Benjamin：Shiny的《身临矩阵》如果不算是有史以来最赶工的游戏，也算是几年之内制作的最匆忙的游戏——尽管开发工作耗去了数年的时间。游戏差劲的程度超出了我的预料，不过是个半成品。我甚至觉得，就凭这个烂底子，就算再给它几年时间，让它制作完成了再拿出来卖，游戏还是会一样地糟糕。唉，上面的话只是猜测，让我们回到现实中来：它卖了几百万份，而游戏本身，真XXX烂。

也许有人是想从另一个侧面了解《黑客帝国》的世界观设定和剧情，可通关后你会发现得到的乐趣和在一条没有尽头的下水道里独自跑步差不多——因为你在游戏里的事情不是别的，正是在一条没有尽头的下水道里独自跑步——没有尽头的下水道和一个又一个空机场可搭建不出一个好游戏。说到战斗部分，就更不值一提——战斗的时候我根本摸不着头脑，完全没有技巧可言。其烂无比的游戏引擎，糟糕的图像，BUG之多不输给PC游戏，这些烂游戏的要素都齐了，然后，大家看到的是一个令所有人感到震惊的成功发售。让我想想，这究竟是怎么一回事？



hardcore_pawn：我要承认电影上映和游戏上市之前的造势都牢牢地抓住了我的注意力。电影的确相当优秀，而游戏离我的预计差了不止一个档次。可以试玩的预览版还是不错的，而在所有平台上均有发售的最终版本太过沉闷。Shiny做的最好的地方一是成功地吸引了大家的眼球，二是附送的电影片段为碟片值回了一些票价。

游戏失败的主要症结在于简陋的游戏设计，雪上加霜的是简陋的设计在游戏里也没有得到很好地展现。游戏中有几个地方你甚至不用理会场景里的敌人，只需一味玩命跑步过去或是开足马力冲过去就行了，要是想要体验一下动作成分和敌人殴斗的话完全是自找麻烦。《身临矩阵》中到处是别扭的操作，平庸的图像和充满BUG的流程，整个就是一“赶在电影上映之前推出相关产品”商业法则的牺牲品。这就是说，人家全世界照卖几百万不误，自然，雅达利和Shiny估计都在对着订单偷着狂乐。

Delsyn：有时候事情就是这样：期望越高，失望越大。《重装上阵》就是一个很好的例子。《重装上阵》是一部好电影么？是的。我喜欢它么？喜欢。我在看电影之前脑袋里已经有了自己构想出的一个《重装上阵》，可电影不是我希望看到的那个样子。《身临矩阵》的情况还跟电影不一样，其令人失望的程度惟有《星战前传：幽灵的威胁》能与之一拼。充满BUG的流程，别扭的操作，乱作一团的关卡设计，这个游戏里居然一样不缺。尽管它在我玩过的电影改编游戏里尚算不上最烂的，但是那么多由电影改编的烂游戏里，它有一席之地。

游戏的销量远远超过百万，每次有人指出《黑客帝国》有什么不当的地方，为NEO而疯狂的人——他们购买任何画上绿色数字的东西——会一拥而上大动肝火地反驳你，因为你竟然敢说皇帝可能是光着屁股的——只是可能而已。什么是被高估的游戏，《身临矩阵》就是现成的榜样。《黑客帝国》的声势太大了，很多人宁愿怀疑自己，也不愿意承认打上《The Matrix》标记的东西可能存在什么缺陷。

GOUKI的观点

《身临矩阵》是2003年最让自己感到恶心的游戏，毫不夸张地说，我认为这款游戏侮辱了《黑客帝国》。就算是当自己在网站上看到《身临矩阵》的预约数量突破百万份时，自己对这款游戏的厌恶之情也丝毫没有因此而减弱。编辑部内的另一个《黑客帝国》FANS阿修罗为了了解《身临矩阵》故事，曾经毅然坚持进行了数小时的游戏，可最后还是崩溃了——他实在无法忍受主角那古怪的跑步姿势哪怕再多一分钟。幸好后来沃卓斯基兄弟宣布将会在日后的《黑客帝国》三部曲套装DVD当中将《身临矩阵》的剧情剪辑入《重装上阵》中，算是给了《黑客帝国》FANS一个交代。

排名第二位　潜龙谍影2 自由之子

KONAMI于1998年推出了完全重新制作的经典之作《潜龙谍影》，它取得的巨大成功重新定义了《潜龙谍影》。游戏大胆创新，以"潜入"作为的基调，整个游戏以看起来有如大片而著称。当然，也有些人看不惯它过于强调电影式的场景，还有那些反核战的理念。

然而，我们非常喜欢这款游戏。

一晃到了2000年。KONAMI的《潜龙谍影2 自由之子》的头一段预告片就引起了整个业界的惊叹，突然之间，当时还不那么起眼的PS2前途立马光明了起来。那时大家惊讶地担心："这是实时演算的画面么？"KONAMI一遍又一遍地向大家保证：是的，这绝对是实时演算。《潜龙谍影2》人气飙升，每个人都翘首期盼它的发售。普普通通的《Z.O.E》沾了光，区区一个附带的《潜龙谍影2》的演示就让它有了不错的销路。这还不算完，《潜龙谍影2》接着又创下了游戏预订数的纪录。

《潜龙谍影2》终于在2001年年底摆上货架，大家却发现游戏不是像拿到游戏前设想的那个样子。首先，系列的核心——Solid Snake不再是主角，退居普通配角。在前一作中大家还感觉新鲜的电影式过场占据了了大量的游戏时间，很多人讽刺说游戏可以玩的部分太少。游戏剧情么，客气一点地说，让人摸不着头脑。前作的剧情是公认的天马行空而又似幻似真，比这一作的剧情强十万八千里。

这些问题非常不爽，令很多玩家恼火不已，但媒体评论家们似乎没有注意到。世界各个媒体的打分不是9分就是10分（我们承认，这里头有我们一份）。几乎两年后，我们回头重新审视的时候，发现漂亮的游戏图像和发售前铺天盖地的宣传对玩家心理带来的影响超出了我们的想象。（嗯……再次承认，这些玩家里头还是有我们一份）

Benjamin: 我从《潜龙谍影2》里还是找到了一些乐趣的，但是我并不喜欢这个游戏。我没法喜欢上这个游戏。整个游戏中的剧情太不可思议，阴谋超乎常理；对操作的要求过于苛刻和精细。Snake戏份太少，这一点尤其令人失望。当然会有欣赏小岛的人尽力维护它的剧情，但我不是这种人。要是你愿意的话，叫我没教养的白痴都行。我还是希望玩到我所钟爱的PS上前作那种感觉的续作。可是呢，我们在打游戏的时候是控制一个有时需要赤身裸体，捂着要害部位的公子哥漫游整个游戏，旁边还有个令人无比恼火的女友……

我一直困扰于从影子摩西到现在中间究竟发生了什么。可能是小岛要让2代的剧情为3代做准备，但这么解释也太早了点。3代出来了以后，我希望它更像一个动作电影，而不要再像陈腐的学生艺术电影习作。

hardcore_pawn: PS上的《潜龙谍影》可以看做是电子游戏的成功。在《潜龙谍影》之前的游戏中，我实在找不出第二个游戏还有这么杰出的操作性、充实的内容和对细节尽善尽美的追求——棒就一个字。小岛秀夫的续作成为历史上最受期待的作品，也就顺理成章。它保证仍将会有辉煌的电影效果，大家对这个保证的期待这个居然极大地推动了PS2的销量。

开局时的一切都很顺利。Solid Snake将要在另一个拯救世界的任务中阻击一群恶毒的恐怖分子把世界拖入浩劫以完成他们的复仇。打完游戏后，我忽然意识到90%的时间花在了雷电这个娘娘腔的小白脸身上，真是活见鬼！越到后来，剧情越加荒谬。甚至不少《潜龙谍影》的狂热支持者都开始无视2代几乎要硬塞进眼球的宣传了。KONAMI后来也在某种程度上意识到这个问题，后来推出的《潜龙谍影2：实体》中玩家可以用Snake进行游戏。对于游戏厂商来说，做这个游戏当然太划得来了。但是对前作培养起来的广大玩家来说，这个游戏只是一个牺牲品。



Psylancer: 我记得KONAMI在E3上为《潜龙谍影2》忙得不亦乐乎。KONAMI在E3上向参观者发送大号的树脂模型以纪念游戏情报的发布，这的确让我挂念游戏究竟会是什么样子。游戏性不错，一些画面也酷得可以，但剧情只能说是很烂。漫长的分镜头场景在技术上是无可挑剔的，可对话和情节太过荒唐离谱，分镜头也就随之变得无法忍受。

除了荒诞的剧情，本作难度上也太简单。要我说，最多花上一个周末就爆机了。我吃惊地发现这个游戏居然得到那么多吹捧。它本身的确算个不错的游戏，但哪怕要将其列入年度最佳游戏的候选者都显得勉强。KONAMI送的《潜龙谍影2》人物模型的可玩性都比这个游戏强。

Fargo: 我只再加两点。第一点：我和老婆从约会到共同生活这么多年来，这是第一个，也是惟一的一个游戏，对话设计臭得可以把她从床上赶起来离开房间。老天啊。

第二点：有一次我在一个鬼地方被困了10分钟。那个剧情交代完，我才能控制我的人物。如果我走动，我要被干掉；如果我想开枪，我要被干掉；如果我想躲起来，我还是要被干掉。那10分钟真是垂头丧气，我一遍一遍地被干掉，一遍一遍地重看剧情交代。最后，我终于搞定了这个"谜题"：我应该一动不动。一动不动之后，接下来就要开始另一段长长的剧情。既然如此，为什么还要让玩家控制人物呢？这不应该是个游戏么？游戏的设计方针彻头彻尾地错了。

25	Neverwinter Nights	永无冬日
24	Super Mario Sunshine	阳光马里奥
23	Battle Arena Toshinden	斗神传
22	Starfleet Command Series	
21	Morrowind	
20	Impossible Creatures	
19	Battlecruiser 3000AD	
18	American McGee's Alice	
17	The Getaway	大逃亡
16	Mortal Kombat	致命格斗
15	Dungeon Siege	
14	Dead or Alive 3	死或生3
13	Battletoads	
12	Unreal II: The Awakening	虚幻II
11	Pools of Radiance: Ruins of Myth Drannor	
10	Halo	光环
9	Donkey Kong Country	大金刚世纪
8	Lara Croft: Tomb Raider: Angel of Darkness	古墓丽影：暗黑天使
7	Final Fantasy VII	最终幻想VII
6	BLINX: The Time Sweeper	布林克斯：时空清扫者
5	Quake II	雷神之锤II
4	Daikatana	大刀
3	Enter The Matrix	身临矩阵
2	Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty	潜龙谍影2 自由之子
1	Black & White	黑与白

文：邪魔天使

特别企划 彼氏彼女的故事

不知何时开始中国人也开始过起西洋的节日了，情人节、圣诞节，这似乎已经成了中国年轻一代每年必过的节日。一到情人节，满大街的花店、糕点店就摆满了红玫瑰、巧克力之类的东西，而且价格不止翻了一倍；而戒指、项链之类的东西却大打折扣优惠吸引年轻人。每到这一天，男性们就想方设法取悦自己的女友或者老婆，如果让老外们知道中国人是这样过情人节的，那不笑掉大牙才怪！原本情人节这天应该是男生送一朵玫瑰表达自己的爱意，而女生送巧克力给心仪的男生，现在完全不是那回事了，你说搞不搞笑？不过在日本还有一个特别的"White day"（白色情人节，3月14日），在这天是男生回赠礼品给女生的，所以说还是先把情况搞清楚了再过洋节吧。

当然，我们今天不是来说中国人应该怎么过情人节的。过节嘛，也就是凑个热闹。记得以前我们杂志评选过十大情侣，《幻想传说》的库雷斯和敏特、《最终幻想Ⅶ》的克劳德和艾丽丝（其实在下觉得克劳德和蒂法才是天生的一对）、《最终幻想Ⅷ》的斯考尔和莉诺娅（这一对……在下持保留意见……各人自有各人的说法）都曾出现在大家的眼前，所以今天的特辑里面这些前辈们就可以好好休息一下，就不必出场了，还是给我们的新人留一个空间吧。在此在下并没有评什么十大、八大，只是想让各位玩家一起去体会游戏中那些感人肺腑的情节，仅此而已。

泰达·尤娜 （最终幻想X）



这一对可谓是惊天地、泣鬼神，围绕这一对男女的故事从《X》一直说到《X－2》，然后再从《X－2》说到《X－2国际版》，所谓"真结局"一次又一次地出现在我们面前，回头一看，才发现围绕这个结局，游戏总销量已经突破千万大关了……顿时醒悟，这是不是商家的"促销"手段呢？不过话说回来，这一对确实能够榜上有名。他来到了她的世界，而在她所在的世界的人以为他的世界是1000前就消失了的世界，他想回到他的世界，却发现将他带到她的世界的那个它其实是在他的世界里他的父亲，而他的父亲就是她的这个世界里的最终BOSS，而他不过是她的这个世界里的一个叫作"祈之子"的一个梦而已，所以他必须面对现实，要回到他所理应在的世界里，但不巧的是他却渐渐喜欢上了她，而她也发现原来自己也离不开他了，所以，当他离开了之后她就想方设法去找他，于是就有了《X－2》有了《X－2 最终任务》。(呼，好累的说……）其实，说这一对经典，是在于整篇游戏中没有出现所谓的"我喜欢你"、"我好爱好爱你，没有你我就像鱼儿离开了水无法呼吸"、"我爱你，我愿意为你去做掉那个最终BOSS，让我们迎来HAPPY ENDING吧"等等陈词滥调。通篇游戏都是以一种潜移默化地形式将两名主人公之间的感情描绘出来的，就像蚕吐蚕丝那样，一点一点，丝毫没有突兀之感，只觉得泉中那个KISS是水到渠成一样，这时正是他们感情迸发的时候！最后尤娜那句"ありがとう"（谢谢）是那么地无奈，当她扑过去拥抱的不过是一个幻影，当她重重地摔在地上时，相信玩家们的心都碎了，唉，尤娜小妹妹，SQUARE不是那么容易就让你见到他的，他们还要出《X－2》、《X－2国际版》来赚钱的，你就认了吧！（一直对英文版里将那个经典的"谢谢"改成"I love you"而感到深恶痛绝！这完全没有含蓄的美感了！所以一直坚定《最终幻想》就要玩日版！）



修因·琳 （最终幻想X－2）



很抱歉，"《最终幻想X》系列"又来了，这次是真真正正的两个"鬼"！（虽然他们以前是人……）战争让他们不得不分开，女孩身为召唤士不得不前往危机重重的战场，男孩为了救女孩而冒险来到了最终兵器前，他想靠自己的手拯救自己所爱的人，但不幸的是行踪被发现，女孩惨遭枪击而身亡，而自己也在忧郁中死去。于是对世间的仇恨以及对恋人的爱让他以精神状态还残留在这个世界上，他想毁掉这个世界以解心中的怨恨，但他何曾想过，死去的人并不是要活着的人为自己报仇，而是希望活着的人好好活下去，这才是对自己所爱最真切的想法。不过好在最后两个"鬼"相见了，"睡吧，我会唱新的歌给你听"，当女孩那温柔的声音再次响起在自己耳边时，男孩流下了眼泪，这次，他终于可以和自己所爱的人在一起了。经过了一千年，这段感情终于划上了一个圆满的句号。但故事的结局却并不是完美的，他和她的故事结束了，但她和他的故事呢？她和他何时才能再见呢？所以说尤娜小妹妹，人家一千年都熬过来了，你再等一下不就OK了？（尤娜：琉库表妹，你把泰达留下的那把アルテマウエポン拿来，我要开始玩女版《鬼泣》！）



赛菲尔·布露妮娅

（火焰之纹章 烈火之剑）



说实话，布露妮娅JJ只能算是单恋，在她的内心其实是深深爱着那个贝伦的一国之君的。她可能不知道这个她深爱的男人有着什么样的过去，她可能不知道这个她深爱的男人内心曾是那么痛苦，但是，她愿意为了这个并不爱她的男人去死，因为不论怎样是这个男人让她这朵盛开在战场上的美艳之花心跳、脸红、爱恋。

"贝伦的亡灵"，当罗伊一行攻下了贝伦，将皇帝泽费鲁击败后，布露妮娅和残存的贝伦军人们在龙殿前与将自己强无不胜的祖国——贝伦击倒的艾托鲁利亚军进行了一场胜算为"零"的决战。没有胜算，战士的尊严，亡国的恨，以及……自己的无念和对死的向往……"陛下，就这样……终于……可以常在您身旁了……"游戏的规则就是如此，所谓正义的一方总会战胜所谓邪恶的一方，布露妮娅的人生在她最辉煌的时候拉下了帷幕。虽然让人扼腕，让人伤感，但其实这也未尝不可，人们记住的布露妮娅是那个强大美丽的魔导将军，而不是一个满脸皱纹只知道在一间木屋里摆弄她那奇怪魔法瓶子的老巫婆，她的强大足以以一挡千，她的美丽足以让大陆所有女性汗颜，她的执着与美貌将永远留在人们的心中，不管她曾经是为了什么而战。



记得以前有玩家说过，布露妮娅就是那3月盛开的樱花，樱花就是在最短暂的时间中将自己最美丽的一面展现出来，它并不追求长久的美丽，只在乎那转瞬即逝的刹那。因为她绽放过，美丽过，人们记住的永远是她最美的那一刻。有时，这种单恋其实是很凄美的，不求回报，只求待在自己所爱之人身边，所以奉劝大家多关心一下自己身边的人吧，说不定真正爱自己的就在自己的眼皮底下。（唉……我都快成哲学家了……）

罗伊德·柯莉特

（仙乐传说）



这一对想必是目前为止最普通的一对了吧。（应该说是最正常的一对……）一个是拯救世界的神子，可爱、聪明、懂事……几乎所有优点都集中在了这个少女身上。（当然除了有时会迷糊之外，但这些迷糊也曾多次让罗伊德他们化险为夷啊！）另一个……成绩不好、贪玩、顽劣……纯粹就是一个没长大的小鬼。（除了手工好之外，人家毕竟是精通锻冶的矮人族收养的小孩嘛。^_^）不过就是这么几个小孩却担上了拯救世界的重担。随着故事的发展，柯莉特的天使化现象也越来越严重，她的五感也在每解开一个封引后逐渐消失，但她还是强忍着没有告诉自己的伙伴。个人最推崇的情节是当罗伊德感觉到柯莉特随着渐渐天使化身体发生了变化后，用那一杯热咖啡试探柯莉特的情节。"那咖啡很热吧？""是啊，很热。""其实我说谎了，那是冰咖啡，我叫吉尼亚斯用冰魔法冷却了。""是，是吗……很冰。""不对，其实那是热咖啡。"短短的几句话让人觉得揪心地痛，我们可以感觉到罗伊德那想知道真相但又不敢接受这一事实的心理。人生最大的痛苦莫过于此吧，对自己而言最重要的人走上了一条明知道无法回头的不归路，但自己却毫无办法，只能在一旁默默忍受着。也许你会觉得这样的桥段不过是一种煽情，但往往这种最真实、最直接的"煽情"却是最容易打动人的。至此，"《传说》系列"的剧情可以说达到了一个巅峰，而这对恋人也成为了邪魔惟一不讨厌的"正太×萝莉"的配对。(^_^b)



马里奥·碧奇公主

（马里奥）

与这两位相比，泰达和尤娜还不够班哪。看看每一作《马里奥》，我们美丽、娇小、可爱、楚楚可怜的碧奇公主碰到的不是被劫走就是失去动人的声线之类的倒霉事，似乎她就是"全宇宙霹雳无敌最不幸少女"的形象代言人！于是，勇敢的马里奥为了我们亲爱的碧奇公主上刀山下火海，为了公主甘愿接受一切的考验。最后，公主救出来了，但没过几天又有倒霉事发生了。所以有碧奇公主这样女朋友是件很痛苦的事情，不仅要有一颗忍得住任何打击的心脏，更重要的是要有一个强健的体魄，十八武器样样精通。毕竟马里奥做的那些事情普通人是做不到的，而且还要有在拯救了女友之后，女友会再次被不知名的原因弄得不翼而飞的心里准备。说实话，有时候想，没有这个碧奇公主也就没有马里奥了。



里奥·ADA

（Z.O.E.）



这，这，这真是太刺激了！当在下玩到《A.Z.O.E.》还在为诺曼对于丁格的那段暗恋而感叹不已时，又再次被第二次冲击深深地震撼住了！这时我才真正体会到里奥对高智商人工智能ADA的那份感情。看到丁格坐在JEFUTY里本来就不是滋味了，再加上ADA的使命是要去与阿曼一起同归于尽！这对里奥而言是决不能允许发生的事情！于是，为了阻止ADA，里奥不惜与丁格拼命，后来当他知道丁格不会让自爆这样的事情发生时，他才勉强让那个胡子大叔坐在JEFUTY内。（其实丁格不坐在JEFUTY体内是不行的啊，他的生命就是靠JEFUTY体内的麦塔特隆支持着啊。）最后当他看到JEFUTY平安归来时，第一个问候的就是ADA。一个人类喜欢上了一个没有实体的人工智能，这种禁忌的爱本来就充满了诱惑的美感，就像伊甸园里那个充满了诱惑力的代表智慧的苹果。里奥与ADA之间的感情是那么纯洁，没有人类间的尔虞我诈，他们之间流淌的只是最纯真的感情，在那个战火纷飞、没有生命保障的乱世，这样的感情就显得更加珍贵。难怪有人被问及《A.Z.O.E.》的哪段情节最好时，有很多玩家都说"里奥和ADA的'人机恋'最强！"(-_-b)



里昂·莎拉 （恶魔城 真实的叹息）



摇曳的烛火是用来装点气氛的，坚韧的皮鞭是用来消灭魔物的，不朽的传说是让人永久传颂的！传说的开端就像其他传说一样经典 英雄的爱人被恶魔掳走，英雄放弃了一切去拯救自己的爱人。一个身份显贵的骑士，为了自己的未婚妻，使之放弃了高贵的爵位，手无寸铁地前往恶魔的巢穴。这不是无谋，这是爱的力量！然而，传说的结局却不是那么地"传说"，英雄救美只是一场幻梦，迎来的只是真实的叹息！当莎拉得知自己被吸血鬼感染，即将变成怪物时，她没有哭闹，而是毅然选择了自我牺牲，化作里昂的力量，消灭一切的恶魔！这是大义，也是爱的力量。爱的力量是伟大的，然而为了获得这种力量，有时候人们需要付出更多。对于里昂来说，亲手杀死自己的最爱无疑是一种折磨，但是比这种折磨更痛苦的莫过于辜负爱人的期望。所以他选择了战斗！对于莎拉来说，死亡是非常恐怖的事，但是更恐怖的莫过于忘记掉她和里昂之间的爱情！所以她选择了牺牲！虽然不能再和里昂一起享受爱情的甜蜜，但是她却能够世世代代守护里昂的后人，这也是她最大心愿！

爱情的力量是伟大的，但是有时候也是恐怖的！在里昂和莎拉的爱情悲剧背后，隐藏着一个同样悲惨的爱情故事。马提亚斯心爱的伊丽莎贝塔在重病中过世，马提亚斯因此陷入了无尽的痛苦之中。这痛苦让他变得疯狂。他开始诅咒上帝，诅咒这世界，诅咒他自己！他变成了吸血鬼，也正是他一手造成了里昂和莎拉的悲剧。复仇的快感蒙蔽了他的双眼，让他沉溺在黑暗之中不能自拔。800多年的咒缚，全都是因爱而起，也因爱而终……

情人节的礼物是巧克力，甜蜜而又苦涩的感觉难道不正是爱情的忠实体现吗？

（此对由阿修罗殿友情提供 \^o^/）

织田信长·浓姬 （战国无双）



"如果信长是个傻瓜的话，你就用这把匕首杀死他。"" 被称为"腹蛇"的斋藤道三这样对自己将要出嫁的女儿"归蝶"说道。可能了连"腹蛇"本人都没有料想得到，自己眼前的女儿却说出了让自己乃至是当时那个男尊女卑思想严重的社会所惊叹的话"若夫君乃大才，归蝶或与夫君杀父！"这就样15岁的归蝶嫁到了尾张和那个大自己一岁的"尾张大傻瓜"走在了一起，因为这样，归蝶，不，浓姬传奇的一生也就开始了。浓姬：（1535～1612年）终年77岁。

以上则是这位传奇女子在真正历史中的资料了，当然在游戏中她和她的夫君这一对爱人之间的故事还是要看下面如何讲述了。

这一对是先结婚后恋爱的典型。"我爱你"，"因为爱你所以要杀死你"，"杀死你的人只有我"，浓姬的话无处不体现出其妖艳如蝮蛇般的艳丽。说起来浓姬可是个超级别扭的人，她的爱近似于偏执。她的爱是狂热的，可以说是疯狂的，狂热中带着一丝神秘，就像她那身紫色的外袍，虽然包裹住全身，但露出的部分总会吸引人想进一步靠近她，但她是一朵带刺的玫瑰，不，应该说她是一条有着美丽斑点的毒蛇！一旦接近这条美丽的毒蛇就会被她那锋利、充满毒汁的牙咬得粉碎。所以说，能够配上这条"毒蛇"的必须是男人中的男人，霸者中的霸者，而在当时，在战国时代的日本也只有那个被称为第六天魔王的男人——织田信长才有这般通天彻地之能。毒蛇是美丽的，它能够吸引万千男人为了她而痴狂，但因为她是毒蛇，所以男人想接近她却又不敢碰她。当然，毒蛇一点也看不上那些庸俗的男人，她只爱强者。"我爱你"，当浓姬轻松地干掉阻止她的人之后，她终于见到了那个男人，她深深地知道只有他才能够降服她，而也只有她才能将他骑在身下让他顺从自己。所以她的眼神透露出来的并不是高兴，而是野性、得意以及满足。强大的男人也只有强大的女人才能配得上，这是这个世上不变的真理！说起这种偏执《A.Z.O.E》的诺曼大佐毫不逊色啊，"我喜欢你"，这是他对丁格最直接的表白，希望以前这个最强的士兵能回到自己身边，但当被拒绝时他毫不犹豫地举枪射杀，"我得不到你谁都别想得到你"、"得不到你就杀死你！"

偏执也是爱的一种了，但要是我碰到这类人，我要说的就是"真是服了……"不过在下真的要服的是光荣！明智光秀、兰丸的结局都出来，这样一看信长和浓姬算是正常的了……（我在说什么呀……-_-b）

后记

写了这些情侣，不知道各位玩家跟在下的意见一致。其实正如文章开始所写的那样，过节了，大家都要热闹一下，只要开心什么都好。如果您对哪些有意见，尽管来信提出自己的见解，说不定明年的情人节你就会发现自己喜欢的情侣"书上有名"。(^_^) 本来在下还特别准备了几对的，但想到我还不想拿那八百块钱……所以就此作罢。（八百块钱？只要订了《5周年》的读者看了就知道是什么意思了，顺便在此做个广告。^_^）是什么情侣不能出场呢？嘿嘿，大家心知肚明，你知我知就行了。

附录：

情人节的由来

版本一：在英语里情人节写成的是"Valentine's day"，从字面上来看，这很难将它与"情人节"三个字联系在一起，其实这里面有一个动人的故事。

时间大约是在公元三世纪，地点是罗马，当时恺撒已去世近300年了，而执政的是暴君Claudius。那个时候，罗马内外战争频繁，民不聊生。为了补足兵员，继续战争，Claudius下令，凡是一定年龄范围内的男子，都必须进入罗马军队，将生命献给国家。自此，丈夫离开妻子，少女离开恋人，整个罗马便被笼罩在情人间的思念之中。见到此现象，暴君大为光火，为了达到自己的目的，他竟然下令禁止国人举行结婚典礼，甚至要求已经结婚的毁掉婚约。

然而，暴政禁止不了爱情。就在暴君的国都里，居住着一位德高望重的修士，他就是Valentine。他不忍看到一对对伴侣就这样生离死别，于是为前来请求帮助的情侣秘密地主持上帝的结婚典礼。一时间，这一令人振奋的消息在整个国家传开，更多的情侣秘密地赶来请求修士为自己举行结婚典礼。

但是，毕竟纸包不住火，很快Claudius就知道了这个消息，于是他再一次显示了残暴面目——将修士打进大牢，最终将他折磨致死。而修士死的那一天正好是是2月14日，公元270年的2月14日。于是，人们为了纪念这个敢于与暴君斗争成全他人美丽爱情的修士，渐渐地将2月14日定成一个节日。至今，多少世纪过去了，人们再也记不得Claudius的大名，再也记不得他的权杖与宝剑，但依然会纪念Valentine修士，因为那个日子是Valentine'sday，是情人的节日。

版本二：在古罗马时期，2月14日是为表示对约娜的尊敬而设的节日。约娜是罗马众神的皇后，罗马人同时将她尊奉为妇女和婚姻之神。接下来的2月14日则被"卢帕撒拉节"，是用来对约娜治下的其他众神表示尊敬的节日。

在古罗马，年轻人和少女的生活是被严格分开的。然而，在卢帕撒拉节，小伙子们可以选择一个自己心爱的姑娘的名字将它刻在花瓶上。这样，过[illegible]小伙子就可以与自己选择的姑娘一起跳舞[illegible]被选中的姑娘也对小伙子有意的话，他们[illegible]，而且最终他们会坠入爱河并一起步入教堂[illegible]因此，后人将每年的2月14日定为情人节。

版本三：除了上面两种说法，还有另一种说法：据说瓦伦丁节（情人节）2月14日，来源于古罗马的牧神节，而这一天也是鸟类开始交配的一天。

当时的风俗是在牧神节期间，每个青年男子从一只盒子里抽签，盒子里放着的是写有青年女子姓名的纸条。抽到谁，谁就将成为那个青年男子的心上人。后来这个节日改为纪念一位叫瓦伦丁的基督教圣徒\古罗马青年基督教传教士圣瓦伦丁，冒险传播基督教义，被捕入狱，感动了老狱吏和他双目失明的女儿，得到了他们悉心照料。临刑前圣瓦伦丁给姑娘写了封信，表明了对姑娘的深情。在他被处死的当天，盲女在他墓前种了一棵开红花的杏树，以寄托自己的情思。这一天就是2月14日。

如今[illegible]一天，还有许多小伙子把求爱的圣瓦伦[illegible]美的工艺品，剪成蝴蝶和鲜花的形状[illegible]，姑娘们晚上将月桂树叶放在枕头上，[illegible]情人。通常在情人节中，以赠送一枝红玫瑰[illegible]人之间的感[illegible]一枝半开的红玫瑰作为情人节送给女孩的最佳[illegible]姑娘则以一盒心形巧克力作为回赠的礼物。据[illegible]份之一苯基胺能引起人体内荷尔蒙的变化，[illegible]中的感觉相似。

文：猫太

狂热噗哟噗哟	SEGA/SONICTEAM	PUZ
PS2 ぷよぷよフィーバー	2004年2月4日	日版
1~2人		
	推荐玩家年龄：全年龄	

或许有很多玩家对这个游戏并不熟悉，毕竟这种“从高空向下掉的游戏”类型已经激发不了玩家们的兴趣，甚至有些玩家把这款游戏归纳为类似《俄罗斯方块》的“Light User”作品。但可以老实告诉大家，这款能被日本纪念日协会认同且把2月4日定为“噗哟日”的游戏并非像大家想象中的那么简单，游戏要动脑筋的地方甚至比起一些S·RPG或SLG更多。想知道这款游戏的玩法吗？那么继续往下看吧！

BOX 什么是“噗哟噗哟”



“《噗哟噗哟》系列”的最早版本出现在1991年，当时代理此游戏的并非SEGA的SONICTEAM，而是在当时名气COMPILE公司。本作推出后由于游戏的要素丰富，“连锁”、“全部消除”等要素在当时就已经出现了，因此得到无数玩家的好评，后来还相继推出了街机和其他机种的版本最后COMPILE公司因经营问题不得不把游戏的版权卖了给SEGA的SONICTEAM。虽然游戏到了SONICTEAM的手中，但它们并没有因此而把该作弄砸，反而把系列作品的活动空间扩得更大。扳手指算一算，这款游戏也经历了13年的春秋。因此能受到日本如此重视也并非夸张啊！











BOX 游戏入门——上手篇



本作的玩法大致上与以往的系列作品相似，因此大家只要熟悉了本作的操作后也会对整个系列有所认识，惟一的区别就是本作加入了FEVER系统。这个系统成为了游戏扭转逆境的关键，就算是只差一点就要输时也可以立刻反败为胜。那么以下先介绍游戏的基本玩法吧！

★基本方式与《俄罗斯方块》一样，上面会掉下不同颜色的布丁状色块，当4块相同颜色的色块相邻时便会消掉，从而得到分数，同时也会召唤出几个透明色的方块掉在对方的方框里，阻碍他的游戏。

★游戏的难度分成“甘口”、“中辛”和“辛口”3种，它们也分别代表了“简单”、“普通”和“困难”3个难度。难度的增加除了会影响落下速度的变化和对手的AI外，最明显的就是每提升一个难度就会增加一种颜色的方块。“甘口”难度有红、蓝、绿3种色块，“中辛”会增加一种黄色，而“辛口”会在“中辛”难度的基础上增加一种紫色的色块。

★在玩家可以移动色块的方框上方有两个×型标记，一旦方块的高度到达了×型标记的话，那么便表示GAMEOVER。

★色块的形状是随机的，在落下途中可以按下○键转动色块的方向，在色块出现前可以先看看画面中间的提示。有一种巨型的方块其实是4个方块粘在一起的巨型物，它们都以相同的颜色出现。在它们落下的途中按○键可以同时改变整个大方块的颜色，十分实用。

★当画面中间的圆点能量槽到达了最大值时就会发动FEVER模式，在这个模式里可以轻松获得连锁，让对手一下子陷入困境。

★消除对手“给予”的透明方块的方法就是在已落下的方块旁边发动“消除方块”，这样就可以把附近的透明方块都消除。

★“连锁”就是指在同一回合内连续完成了两次以上的方块消除，连锁能给予对手更多的透明方块阻碍。

★“全消し”就是指在一回合内把画面内所有的方块都消去，只有在“FEVER模式”中才会出现。发动了“全消し”的话可以增加进入“FEVER模式”的时间限制。能成功发动全消的就只有依靠连锁了。



BOX 游戏入门——应用篇



FEVER模式的进入法：当对手消除了那一方的方块时，玩家同样会受到透明方块的阻碍。这时方块不会立刻掉下，而是挂在玩家这边的上方，这时就可以利用消除方块的方法消掉上方挂着透明方块。这样不但可以消除危机，还可以增加一格画面中间的能量槽。当能量槽满了后就能立刻发动FEVER模式击败对手。在FEVER模式拥有时间限制，而且只拥有一次消除方块的机会，因此需要玩家非常细心的观察和思考。

新手连锁技巧的运用：连锁的好处在于能一下子让对手受到大量透明方块的干扰，但如果光靠在“FEVER模式”内发动连锁的话可能会让对手在玩家进入模式之前就把玩家玩得团团转了。要在正常情况下发动连锁是需要非常大的耐心和观察的，玩得多了自然就能灵活运用。那么对于新手来说，要怎么样才能轻松使出连锁呢？在一开始先不用考虑同色方块的消除，直接把落下来的方块乱摆。方块大概到一半高度时，只要玩家随便消除一次就能轻易造出连锁了。不信大家可以试试哦！

文：邪魔天使

特快专递 Game Express

ファイナルファンタジーX-2

FINAL FANTASY X-2
INTERNATIONAL+LAST MISSION

最终幻想X-2 国际版+最终任务	SQUARE ENIX	RPG
PS2	2004年2月19日	日版
1人	至少221KB	[illegible]日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

当各位读者拿到我们这期的杂志时，想必已经玩到了梦寐以求的《最终幻想X-2 国际版+最终任务》（以下简称《FF X-2国际版》）了吧。而其中的“最终任务”部分是一个原创的模式，以下我们就“最终任务”的系统作一个简单的介绍。通过介绍，玩家可以初步了解到“最终任务”的玩法以及需要注意的地方。除此之外，在这次的系统讲解中还提供了一些攻关的小技巧，熟练掌握了这些小技巧后对于游戏攻关有比较大的帮助，希望玩家仔细阅读。

系统简介

“最终任务”是游戏中单独的一个模式，故事的起因是尤娜、琉库、佩思三人收到了一封神秘人的信件，信中让她们前往ヤドノギ塔塔顶，到了塔顶就能知道事实的真相。但这座塔并不是一座普通的塔，而是一个多层迷宫，迷宫的结构是随机生成的，每一次进入游戏都不会一样，而进行方式则很像《风来之西林》，不过是在上面加上了很多“FF”的要素罢了。据说通过了ヤドノギ塔就能看到故事所谓的真正结局，为了这个都应该将这座塔打穿，现在就让我们一起去塔里冒险吧！

基本规则说明

在塔里，角色的行动并不是像本篇那样可以随意跑动的，战斗也不是ATB，而是采用回合制来划分。在迷宫中每移动一格或每攻击一下就表明角色行动了一次，就这样也就过了一个回合。角色的攻击范围也会直接标明在画面上，而且随着换装以及技能的不同可以发生改变。

敌人的行动也是以回合作为单位的，当角色行动一次之后，接下来就是敌人行动。所以如果胡乱行动的话是会给敌人可乘之机的，还是步步为营比较可靠。

攻击



在迷宫中按○键是进行通常攻击，除此之外还可以利用アビリティ（技能）、アイテム（道具）进行攻击。但是通常攻击、技能、道具都有本身的有效范围，所以不是看得见的敌人全部能打到的。射程会以角色脚下的蓝色方块来表示，在小地图上也会表示出来。另外，通常攻击的射程还受换装的影响，比如战士的射程只有1，而道具射手的射程是3。

换装

在塔里是可以捡到换装的，而这些换装并不是简单装备那么简单。换装本身是有一定的能力附加值的，而种类的不同提升哪些能力的附加值也不一样，而且换装可以重叠装备，这样一来就能提升各种能力了。

电梯

每一层都有一个电梯让玩家前往下一层，不过有时会碰到被结界封住的电梯，这时只要满足一些特定条件就能解开封引了，打倒敌人、使用道具，这些行动都有可能解开结界。

迷宫



ヤドノギ塔是一座80层的迷宫，塔内的结构是时常在变化的。即使是相同层，每一次进去迷宫的构成也不一样，而陷阱、敌人的位置也是会发生变化的。

在房间与通路之间有时是存在“结界”的，即使攻击可以超过结界，但还是不会造成伤害。不过敌人也不能穿过结界，所以可以利用结界来逃跑。

基本操作

左摇杆／十字键	角色的移动／菜单光标的移动
○	通常攻击／选择／决定
△	打开菜单
□	选择射程内的目标／道具菜单自动整理道具
×	取消
L2	角色向左回转
R2	角色向右回转
START	暂停
右摇杆上下	视角放大缩小
右摇杆左右	视角转动
×+移动	不捡道具移动
R1+移动	视角保持斜前方移动
□+移动	角色原地回转
×+SELECT	不行动，过一个回合

画面说明／指示地图

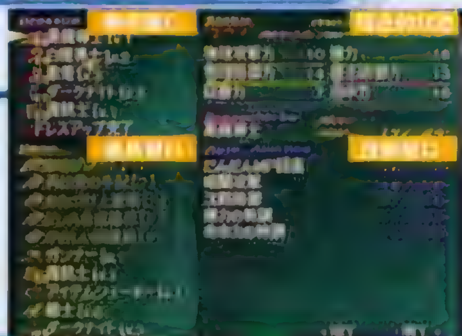


在指示地图上会显示角色现在所处的位置、射程以及敌人、道具、陷阱的所在位置。

表示在指示地图上的情报会随着角色向前移动而逐渐追加。

菜单说明

ドレスアップ（换装）



换装窗口 显示现在装备的换装。

道具窗口 从中选择要装备的换装。

现在的状态 显示现在装备的换装晶球。

技能窗口 显示因重合换装而得到的自动技能、可以使用的指令型技能、装备换装的技能。

アイテム（道具）

选择想使用的道具，道具中有对自己使用的道具和对敌人使用的道具之分。道具的数量上限为20，不想要的道具可以保留在原地，而一旦移动到其他楼层没有捡的道具就会消失了。

道具的种类

ドレスフィア（换装晶球）

装备上换装晶球后就可以使用该换装的技巧了，但要注意的是当HP变为0时该晶球就会破坏并消失。

药

可以对自己使用“饮む”（喝）和对敌人使用“投げる”（投掷），使用一次就消失。

魔本

选择指令“读む”（阅读）使用，【？】中的数字表示使用回数，阅读一次消耗一页，当页数变成0时消失。

アクセサリ（饰品）

可以产生自动技能的效果，装备之后产生效果，可以同时装备两个饰品。

足元

当脚下有东西时才会发生作用的指令。

エレベータ（电梯）：可以进行移动或存档，但是电梯被结界封住是不能乘坐的。

アイテム（道具）：既可以捡起来又可以当场使用。当角色走到道具上时会自动捡取，但当道具栏满了时就会放回原地。

ワナ（陷阱）：踩到上面就会发动。

せいとん（整理）

分为自动整理和手动整理两种。

ステータス（状态）

表示角色以及换装的能力。

コンフィグ（配置）

射程表示：ON为开，OFF为关。

マップ表示：ON为打开指示地图，OFF为关闭指示地图。

ステレオ／モノラル：ステレオ为立体声，モノラル为单声道。

アビリティ（技能）



选择想使用的技能，重叠的换装晶球越多，能使用的技能也就越多。各种不同的换装之中还有专用技能和泛用技能，如果能很好地运用这些技能，会对战斗更加有利。

专用型技能

现在角色装备着的换装被称为基本换装，而专用技能就是只有基本换装才能使用的技能。

泛用型技能

在装备多个换装晶球时，除了基本换装外的其他换装被称为支援换装，而能够使用的支援换装的技能就是泛用型技能。

技能使用

每使用一次技能都会消费一定MP，而每个技能也有各自的射程。

技能种类

【物】物理系：物理攻击越高威力越大，对物理防御高的敌人效果不大。

【魔】魔法系：魔力越高威力越大，对魔法防御力高的敌人效果不大。

【物魔】物理＋魔法系：影响物理攻击力和魔法攻击力，而伤害也会根据敌人的物理防御力和魔法防御力来定。

【无】关联状态无：效果不受能力数据的影响。

游戏的要点

重要POINT 要注意敌我双方行动的回合，擅长用挥空刀让敌人主动接近；要注意通常攻击、技能、道具都是有射程的，要计算好了再行动；换装在HP变为0时会破坏，角色的HP变为0时就会战斗不能，战斗不能后角色会自动回到起点，此时LV变回1，并且身上的道具、金钱都会消失；多装几个换装晶球，除了能有更多的自动技能外可以在换装HP不足时换上其他换装来代替经受几下攻击。

角色的升级 打倒敌人是会获得经验值的，当到了一定程度后就会升级，角色升级时变化的能力有最大HP、最大MP、基本物理攻击力、基本魔力、基本物理防御力、基本魔法防御力、基本命中力、基本回避力。除此之外，还有能让角色升级的药品存在。

换装升级 当将同种类的换装合成时就能让换装升级，比如“战士Lv.1”与“战士Lv.2”合成就变成“战士Lv.3”，而合成需要道具“ドレス合成秘传”。换装升级时变化的能力有换装最大HP、追加物理攻击力、追加魔力、追加物理防御力、追加魔法防御力、追加命中力、追加回避力。当角色装备上换装时，换装的能力就会加在角色的基本能力上。

状态变化 敌人的攻击、陷阱、道具都能让角色的状态发生变化。



状态	效果
毒	每回合减少一定量的HP。
沉默	不能使用技能。
暗黑	攻击命中下降。
睡眠	一定回合处于沉睡状态，无法操作。
バーサカ	一定回合处于狂暴状态，无法操作。
混乱	不知道会发生什么事。
ヘイスト	可以连续行动。
スロウ	2个回合只能行动1次。
移动不能	一定回合内无法移动。
ギル落とし	每回合减少一定量金钱。
死の宣告	角色头上出现数字，当数字变为0时战斗不能。
呪い	不仅是角色，而且道具也被诅咒。被诅咒的道具使用会很困难，装备中的道具被诅咒的话就不能取下来。
BOM	所持道具随机变化，一直保持BOM状态的道具放置一定回合后会被破坏。
完全防御	一定回合内不会受到伤害。

战斗不能 在塔里战斗不能后就会被送往塔外，此时LV变为1，道具和金钱消失。

存档 每5层可以进行一次存档，当手持“セーブノート”（存档记事本）时可以在任意楼的电梯上消费1个进行存档。

商店 在塔里和塔外都有商店，可以在这里买卖道具。另外，塔外还有仓库，玩家在迷宫里时可以将一些好道具送回来，以免战斗不能时好道具消失。

回到塔外 战斗不能时就会自动回到塔外，另外，使用“再出发の手记”这一魔本也会回到塔外，并且级别、道具、金钱都不会消失。

自动技能和饰品 当装备多个换装晶球时就能发动自动技能，自动技能的种类会随着换装组合的变化而变化，所以如何搭配出有用的自动技能也是一种技巧。当处于发动自动技能的状态下，获得一定量的AP后，就会生成一个跟那个自动技能同效果的饰品。

小技

异常状态 毒、沉默这些状态是可以通过道具进行回复的，当没有治疗道具时可以通过坐电梯上楼来消除异常状态。

敌我之间 故意空挥（或者是按×+SELECT直接待机一个回合）让敌人自动靠近，然后在下一个回合可以抢先攻击。其实这个技巧熟悉《风来之西林》的玩家一定很熟悉。(^_^)

房间出入口的敌人 当敌人堵在出入口时可以采取在周围走动拖回合的方式让它让路。

各换装的专用技能 各个换装的专用技能在不是基本换装时是发挥不出效果的，所以要根据状况更换换装。

角色的HP回复 回复角色的HP时，可以用左右键选择要回复HP的角色。

文：胜负师

忍者龙剑传

DEMO版试玩报告



Xbox近期最引人注目的游戏是什么？我想很多玩家都会异口同声地说是《忍者龙剑传》。没错，无论是展会上的宣传片，亦或是不定期放出的大量新图片，都已经把玩家们的胃口吊到了嗓子眼。在经历了数度延期之后，更是把本作推到了Xbox期待榜的前三甲。如今，这款重新诠释《忍者龙剑传》这一经典系列的最新作已经发售在即。（希望不要再跳票了。阿门！）TECMO则适时地在Xbox新作宣传DVD中加入了本作的DEMO版，《忍者龙剑传》虽然之前在前线报道中报道过几次，但此次的试玩版还是能够比较直观地体现本作的大部分特点的。现在就让胜负师带领大家提前感受一下Xbox最强ACT的魅力。

基本操作	
左摇杆	移动
右摇杆	主视角
X键	普通攻击
Y键	特殊攻击
B键	暗器
A键	跳跃
L键	防御
R键	视角还原
黑键	地图

忍者龙剑传	TECMO	ACT
Xbox NINJA GAIDEN	预定2004年3月11日	日版
1人		日元
对应Xbox Live、HDTV		

移动技巧



壁面：向前方跳跃接触墙壁，什么都不按会有一个贴墙后落下的动作，此称之为壁面状态。

三角跳：壁面中再按一次跳跃键。另外，在两堵较近之间可以连续三角跳。

壁走：跳起从侧面接触墙壁时按住跳跃键，可在墙上行走一段。行走距离不长，但如果遇到墙上的折角，那壁走状态可以再保持一段。

悬挂：壁面状态按住跳跃键会向上走一段，如果此时接触平台的边缘，那角色就会固定在上面，此时按A键可以翻身跃上；而同时按下方向和A键就会解除悬挂状态。

大回环：在试玩版中只遇到过一次这样的情况，就是杀死最初两个敌人后，跳向横着的树干，就会做出单杠中的大回环动作。此时按A键就能顺着身体的方向飞荡出去。

风驱：X+A同时按，是向前跳跃的动作，与普通跳跃的功效差不多，条件相当时，可形成以上各种移动技巧。风驱落地后的硬直时间比跳跃要少，所以实用性更高。

里风：按住防御键的情况下推动方向，就会向相应方向翻滚。翻滚时会有短暂的无敌时间，可回避敌人的一些攻击。

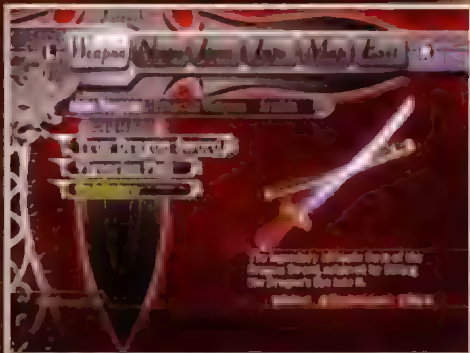
攻击武器



在DEMO版中意外地可以使用3种武器，每种武器各有特点，招式也异常丰富。以下就点评一下3种武器的特点，并公布出招表。出招表中备注栏中的等级概念尚不明朗，胜负师猜测可能每种武器都需要消费一定的通货（应该是魂，本作中也有吸魂概念）用于升级，只有达到一定的等级才能使用相应的招式。不过因为是试玩版，要将游戏的基本要素展现给玩家，所以玩家可以没有限制地使用高等级招式。而“秘传”应该是得到了相应的“秘传之书”之后才会习得的特殊招式。武器的成长系统究竟会是怎么样的，只有耐心等待游戏发售了。（由于DEMO版中没有需要入水的场景，所以那些水中招式的性能也未能得知）

真龙剑

隼龙的招牌武器，具有3种武器中最多的招式以及很多华丽的技巧，只是攻击范围和攻击频率都不算高。另外招式太多导致的结果是实用型招式的数量相对比较少，龙尾刀、罗刹斩这类多段打击技比较有优势。而飞燕具有极大的攻击力，对NORMAL难度的杂兵可一击必杀，但要依靠墙壁来发动，略微有些限制。饭纲落起动后在空中，对付多个敌人时会比较安全。龙舞天岚是乱舞型的超必杀，极为华丽，但具体使用条件并不只是Y蓄足力那么简单，还有待进一步的测试。



真龙剑出招表

技名	指令	备注
红莲斩	XXX	
龙哭斩	XXXY	LV4
虎炮	XXY	
牙炮	XXYY	LV2
龙尾刀	XXYYY	LV3
净魔蹴	XX→XX	
时雨	XX→XY	
罗刹斩	XYXXXX	LV2
饭纲落	XYXXXY	秘传
风车斩	→X	
无双斩	Y	
胧·一文字	Y（长按）	
绝·一文字	Y（蓄力）	
龙舞天岚	Y（蓄力MAX）	LV4
苍龙	→Y	
绯龙	→Y（长按）	
双头龙刃	→Y（长按）YY	LV4
疾风斩	奔跑中X	
疾风连斩	奔跑中XX	LV2
鬼哭雷鸣脚	奔跑中Y	
翔鹤	方向一圈Y	LV2
闪华	方向一圈Y（长按）	LV3
轰·闪华	方向一圈Y（蓄力）	LV3
真龙闪华	方向一圈Y（蓄力MAX）	LV4
十字闪	防御中Y	秘传
退魔蹴	防御中XX	秘传
封魔刃	敌人倒地时Y	
虚空斩	跳跃中X	
兜割	跳跃中Y	
罗刹斩	跳跃中XXXX	LV2
饭纲落	跳跃中XXXY	秘传
绝空斩	斩跳跃中X	
落龙刃	斩跳跃中Y	
飞燕	斩跳跃中Y	LV2
首切投	跳跃中近身Y	秘传
空蝉斩	壁面X或Y	
飞燕	壁走中X或Y	
神威空蝉斩	飞鸟返中X或Y	LV2
波返	在水面时XX或YY	
水纹斩	在水面游泳时X或Y	
流刃重	在水中时XX或YY	
水龙闪	在水中游泳时X或Y	
风路	跳跃中近身A	
飞鸟返	壁面A	

VIGOORIAN FLAIL（双截连刃）

“哼哼哈嘿，快使用双截棍……”双截连刃在印象中应该是短而快的武器，但在DEMO版中其表现甚至超过了真龙剑。因为它可以被称为“杂兵战中的最强武器”。仅凭一招要得密不透风的灰盐就几乎进入了无敌状态。无论是敌人的手里剑、突进斩或是空中攻击，在灰盐面前都难有作为。而且连用这一招还可以打出几十甚至上百的连击数，（疯狂鞭尸！）十分爽快。幸好双截连刃对付DEMO版的BOSS用处不大，不然就会让人怀疑本作有武器平衡性的问题了。

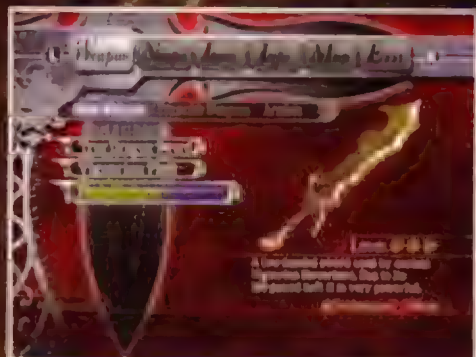


双截连刃出招表

技名	指令	备注
龙凤	XXXXXX	
灰盐	XXX → XXXXX	LV2
屑龙	XXX → XY	LV2
火坑	XXY	
疗天	XY	
奔雷	近身XY	LV2
雉蹴	→ X	
火车	YY	
瑞鹤	Y（长按）	
瑞凤	Y（蓄力）	
业云	Y（蓄力MAX）	
裂雷	→ YYY	LV2
地滑	奔跑中X	
鬼哭雷鸣脚	奔跑中Y	
天轮脚	防御中X或Y	秘传
追魂	敌人倒地时Y	
勾打	跳跃中X	
霸王降龙脚	跳跃中Y	
烙铁	斩跳跃中Y	
首切投	跳跃中近身Y	秘传
烙铁	壁走中X或Y	
断狱落	飞鸟返中X或Y	
仙鹤	飞鸟返中XY或YY	
水天突	在水面时X或Y	
水阵蹴	在水中时X或Y	
风路	跳跃中近身A	
飞鸟返	壁面A	

DABILAHRO（大刀）

重达100磅的超级大刀，拿起这柄巨刃，不免让人想起《剑风传奇》中的津。（当然，DABILAHRO的造型要华丽些）原本以为大刀是攻击距离长、速度慢的典型，但是没想到挥动速度其实相当快，也就是起始动作慢了些。招式相对其他两件武器来说相当少，不过有个炎狱斩就足够了。大刀的攻击力毋庸置疑，且用起来刚猛无比，杂兵在其面前如同草芥。在DEMO版的BOSS战中，大刀也更有用武之地。

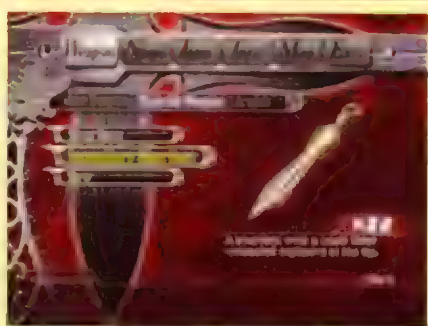


大刀出招表

技名	指令	备注
破军斩	XXXX	
霸王旋刃	XXXXX	LV3
炎狱斩	XXXXXY	LV3
炎狱斩	XXXXY	
天地一闪	XY	
烈火斩	Y	
炼狱斩	Y（长按）	
百鬼斩	Y（蓄力）	
阿修罗斩	Y（蓄力MAX）	
锻焰	→ X	
龙卷锻	→ Y	
地滑	奔跑中X	
鬼哭雷鸣脚	奔跑中Y	
破坏旋	防御中X或Y	秘传
白人斩	摇杆一圈Y	LV2
骸碎	敌倒地时Y	
愚者碎	跳跃中X或Y	
首切投	跳跃中近壁Y	秘传
轰刃	壁上X或Y	
怒轰刃	飞鸟返中X或Y	
水天突	在水面时X或Y	
水阵蹴	在水中时X或Y	
风路	跳跃中近壁时A	
飞鸟返	壁面A	

辅助武器

暗器



手里剑：忍者的标准配备，数量无限，一次可连射四发，只是威力奇小，只能用于牵制。当然，在混战时偶尔使用一下手里剑可增加华丽度。（笑）

爆破手里剑：很有趣的飞行道具，只是数量只有20发。在击中敌人后会令敌人硬直，两三秒后会爆炸，攻击力不俗。但是爆炸并不会对周围的敌人造成伤害，好在也不会伤着自己，可放心使用。



弓箭：普通的弓箭，同样只有20发，推动右摇杆可在主视角模式中射箭。因为瞄准起来太慢了，因此实用性比起爆破手里剑要差很多。在正式版中可能会用于某些特定的场合，比如开动机关。

DEMO版流程



一开始隼龙是在忍者之里外围的山壁之间前行，每走一段会飞来一个送信的手里剑，信上会提示一些移动技巧如何使用，不看也行。干掉两个杂兵后进入矿井式的通道，在这里同样会有几个下忍出现。用连续三角跳出井口后就正式来到NINJA FORTRESS。通过两个房间，干掉两批杂兵会来到一个走廊，这里有几个零星的杂兵。走廊尽头处会有一个可疑的武士铠甲，先不管它。下一个房间墙上的画可以打破，这里的敌人也可以不去理会。进入一个较大的房间后，从活动地板处落下，到达一个洞穴中，在出口处可以得到一副奇怪的牙齿。把牙齿装在原先那个武士铠甲嘴里就能得到打开演武场的钥匙。在有活动地板的房间打破墙上的画，来到一条通向演武场的长廊。在演武场内堂外干掉一批比较难缠的白衣忍者（有点像“《忍》系列”中的乔武藏）后就能进入内堂了。

BOSS战



DEMO版的BOSS是一个使用双截棍的壮汉，虽说是游戏中的主要人物之一，但是姓名不详。他有威胁的攻击主要是突进攻击和投技，（突进破防，投技不可防）因此死防战术对BOSS是行不通的。另外，蓄力斩、投技、暗器对BOSS也没有效果。NORMAL时BOSS的防御概率不高，用防一轮打一轮的方法也可以很快解决BOSS。而HARD时没有特别快捷的方法，胜负师一般是使用大刀，多用反击技来对付BOSS。反击技没使出来就马上后滚，防止BOSS使用投技，花点时间就能赢得胜利。胜利后在剧情画面中，《死或生》中的绫子也会出场亮相，FANS的期待度会不会因此而增加呢？

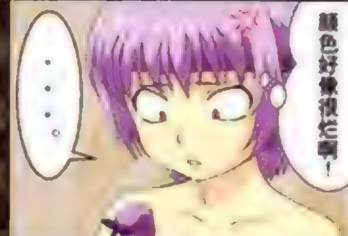
忍法

Y+B同时按可使用忍法，忍法的使用回数在体力槽下方以火球表示，试玩版中的上限为2个，获取红色的魂可补充忍法。试玩中只能使用百雷槌（LV2）一种忍法，使用时全身无敌。隼龙会高高跃起，摆出一个大鹏展翅的POSE，以雷电攻击屏幕中所有的敌人，威力不俗。这种忍法让人感觉像是射击游戏中的“保险”，可偶尔用之。



延期的真相







为实现更高的游戏品质，忍者龙剑传将延期到3月11发售！

UCG 推荐 Our Choice

文：SOUL

超硬派动作射击游戏全新篇章！

新魂斗罗

新魂斗罗	KONAMI/KCET	ACT
PS2 NEO CONTRA	预定 2004 年 11 月	未定

2002年11月，我们无法相信，在如今的游戏界下，KONAMI还能带给玩家这么纯粹的硬派动作射击游戏——《真魂斗罗》，我们甚至为能玩到这样的作品觉得幸运……正当我们认为《真魂斗罗》会是空前绝后的作品时，2004年1月，KONAMI又公布，全新的《新魂斗罗》正在开发中！

新三代“《魂斗罗》游戏”！

如果你在前作《真魂斗罗》发售之前就留意过我们的报道，那么你一定不会陌生前作的总制作人中里伸也（Nobuya Nakazato），他之前就曾是SFC版以及MD版前后两作《魂斗罗》的制作人、而且也参与过PS上《恶魔城X 月下夜想曲》的开发工作。中里认为，最早街机版及FC版的两作《魂斗罗》，可以称之为第一代《魂斗罗》游戏；而SFC版、MD版以及PS2上的第一款《魂斗罗》，可以称之为第二代《魂斗罗》游戏；那么这款他正在制作中的《新魂斗罗》，则可以称之为第三代《魂斗罗》游戏！（PS上的两作《CONTRA》并没有被认为是正统的《魂斗罗》游戏……这和系列作FANS想法一样。）

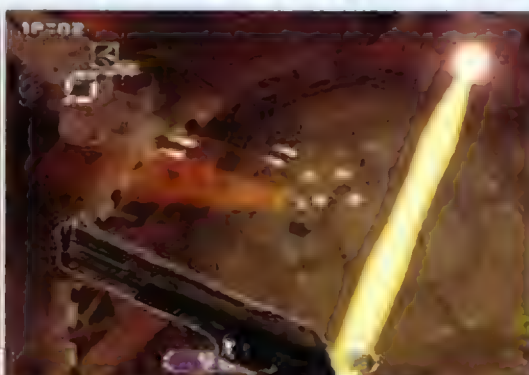
《魂斗罗》代表武器“S弹”回归！

原《魂斗罗》游戏中最著名的武器“散弹枪”（Spread Shot，即S弹）将在最新作中回归！在最早的两作《魂斗罗》中，S弹的威力大家都有目共睹，它可以说是一举成为《魂斗罗》游戏中的代表性武器，之后16位时代的两作《魂斗罗》虽然S弹的威力出于平衡性的考虑变弱了，但仍作为一样重要武器登场。现在最新作S弹又将回归，相信这会让所有的《魂斗罗》FANS兴奋不已！

▲自从SFC的那一作起，有“乘物”就成了传统。

不过在武器系统方面，本作仍与《真魂斗罗》一样是一次性携带3种武器，战斗过程中，你可以随时在这3种武器之间进行切换。那么本作仍和上一作一样从头到尾只能使用3种武器？不要失望，因为本作中实际的武器数量远远不止3种，除了前面提到的散弹枪之外，标准机枪（Machine Gun）、锁定式激光枪（Laser Gun）、火焰枪（Flamethrower）等等众多武器都将在本作中登场，只不过进入战斗前，你就必须确定你准备带上哪3种武器。





▲俯视角让人想起《超级魂斗罗》及《魂斗罗精神》这两作中的俯视角版面

与同伴一起并肩作战，一遍又一遍地挑战具有超高难度的关卡。是的，我们屡战屡败，但是，每一次战斗，我们都能领会到更强的战术技巧；每一次战斗，我们都能进一步洞悉敌人的弱点！我们终将战胜每一个强大的敌人，我们——就是电视屏幕前的“魂斗罗”！

柳生元兵卫（Genbei Yagyu）

取代前作的生化人露西娅而成为新的主角，他是一名非常神秘的未来派武士。（背上的剑可以战斗中使用吗？）

充满战斗激情、精通游击战术的最强斗士，被称之为“魂斗罗”！

《新魂斗罗》新在哪里？



《新魂斗罗》的“新”字，意指本作将是一款真正3D的作品。前作《真魂斗罗》画面是全3D，游戏玩法仍为纯2D，这也是前作成功的重要原因之一。但要想让“《魂斗罗》系列”持续下去，游戏必须进化！

连游戏性也涉及3D化的《魂斗罗》能成功吗？这是很多《魂斗罗》FANS的共同疑问。令大家对3D版《魂斗罗》产生怀疑的原因，就是PS上由欧洲方面开发的两作《CONTRA》（未发售日版）。其实大家对《新魂斗罗》不用过于担心，因为为我们带来《新魂斗罗》的，仍是KCET（Konami Computer Entertainment Tokyo），仍然是中里伸也所率领的开发组！《新魂斗罗》开发组的绝大多数成员都来自前作《真魂斗罗》！他们了解《魂斗罗》的真正精髓！他们知道《真魂斗罗》成功的原因！中里表示：“我们可以保证本作仍是一款可以让你喘不过气来的游戏！”

那么到底新系统会是什么样的呢？目前KONAMI方面还没有公布太多关于系统的情报，不过可以确定的是，本作将不再有“跳跃”这个动作，此外又新加入了“锁定系统”。在游戏的视角上，其实大家也从目前公布的游戏画面上看到了，《新魂斗罗》将以几个不同的视角来进行游戏，其中也包括传统的侧面视角，不过游戏中主要的“戏分”还是会集中在“俯视角”。看来本作变化果然相当大啊，不过“《魂斗罗》系列”的招牌特色之一——超巨大的BOSS设定，将在本作中得以保留。游戏的流程仍会是单一路线的，但本作每一个关卡的长度都比以往要长得多，“为了要将所有的新要素融入到关卡中去，我们只能把关卡加长。”中里表示。



▲超强的“电光枪”攻击，相当爽快！



▲本作击破率系统得以保留并进行了大幅强化。

更深入的《魂斗罗》世界观！



在以往的“《魂斗罗》系列”游戏中，虽然每一作都有一定的背景故事，但从未较深入地描述世界观——《魂斗罗》的时间设定在公元26XX年（初代的故事由2631年开始，《真》的故事从2647年开始），那时的世界是个什么样的？各个角色的性格是什么样的？这此在系列前几作中很少交待。

KONAMI宣称，《新魂斗罗》将具有比以往绝大多数动作游戏更多的过场动画，通过这些过场动画，《新魂斗罗》中将展现更多的角色、传达更多的角色个性。例如本作的第二主角柳生元兵卫，又名美洲虎（Jaguar），刚开始，你可能会觉得他只是个换了颜色的1P角色而已，但游戏了一段时间之后，他就会不断地发展，不但具有自己的动作，还不断展现他作为未来派武士的个性。

更令人兴奋的是，开发组甚至请来了“《恶魔城》系列”以及“《寂静岭》系列”的剧作者来编写本作的剧本！当然，“《恶魔城》系列”以及“《寂静岭》系列”本来就都出自KCET之手，这为各开发组之间的合作提供了便利。

《真魂斗罗》的成功出乎很多人的意料，也许正如SOUL以往曾在《真魂斗罗》的前瞻报道中提到的欧美地区不断快速发展的游戏出租业让这种经典动作游戏重新有了市场，但即使想吸引玩家去出租店租借游戏，新游戏本身也是需要不断注入新的元素的！

《新魂斗罗》目前的开发度为40%，游戏的发售日定为2004年11月，但相信我们在5月E3上可以看到它的身影，届时也请诸位读者留意我们的后续追踪报道。



比尔·雷泽（Bill Rizer）

这是系统作的主角，也是前作《真魂斗罗》中的大英雄，这次他又回来了，仍然叨着一根大雪茄！